Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

12/07 Ausgabe 128 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAG

METROID-MANIA
Wii-Test + Boss-Guide

MARIO KART Wii
Mit Motorrädern zum Hit?

SUPER MARIO GALAXY
Exklusiv: So gut ist die deutsche Version!

TESTS TOTAL
Mit Rayman 2, Lego Star Wars, WWE, Simpsons u. v. m.

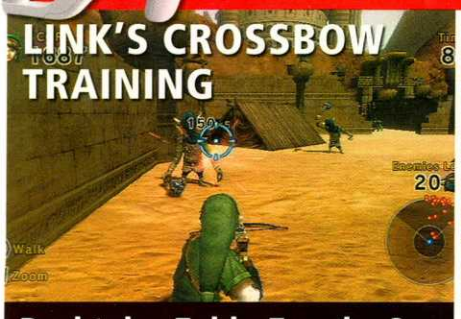
MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN
Besser als Wii Sports?

MARIO PARTY DS
Erster Test: Flop-Fete oder Minispiel-Magie?

MARIO-POWER

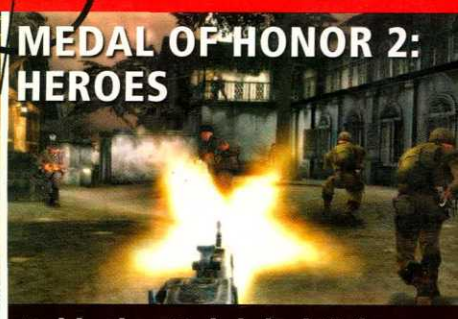
AUF ÜBER 15 SEITEN

Wii-ZAPPER IM FADENKREUZ



LINK'S CROSSBOW TRAINING
Rockt das Zelda-Zapping?

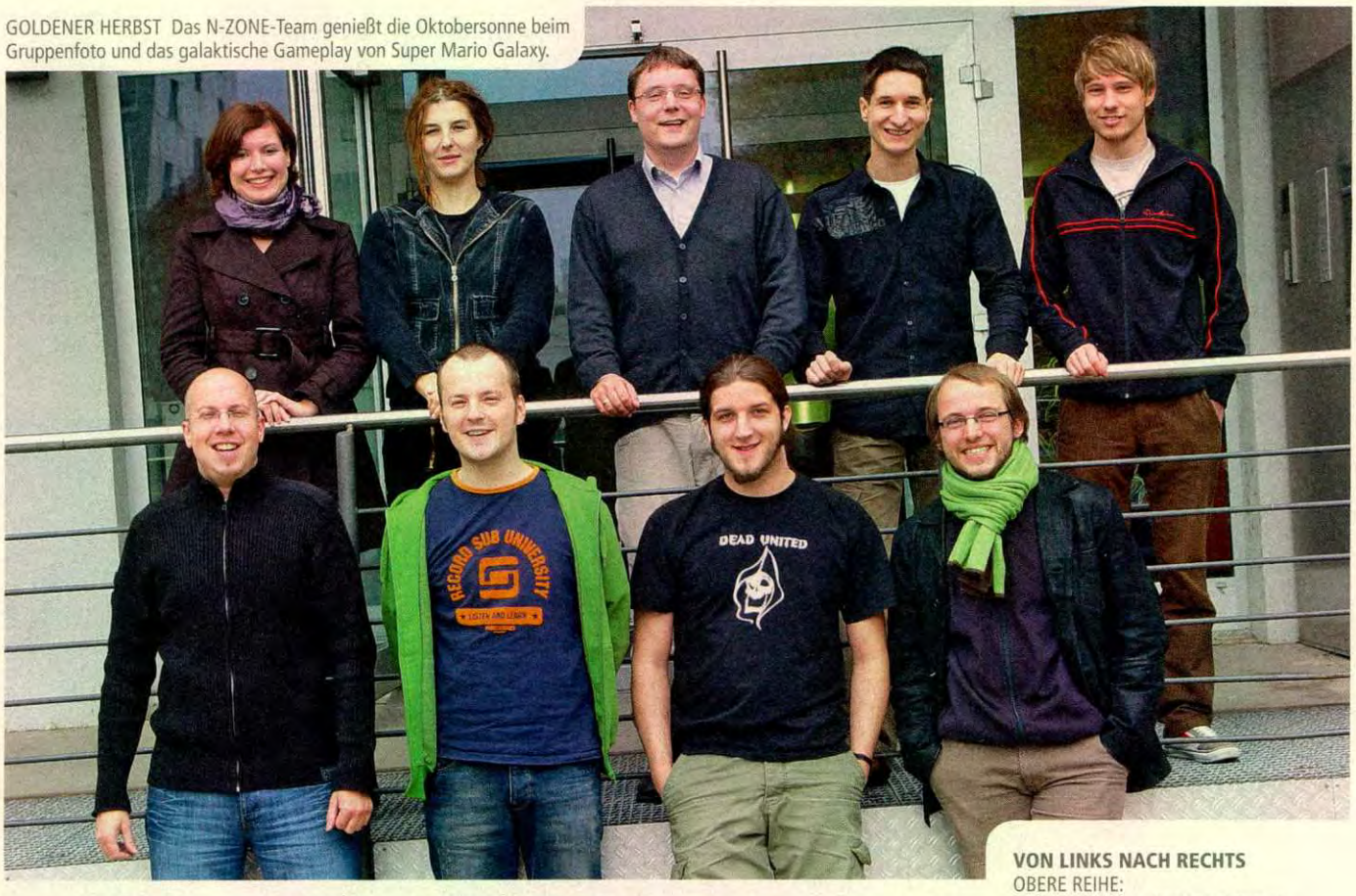
GHOST SQUAD
Wir haben den ersten Test!



MEDAL OF HONOR 2: HEROES
Exklusive Spieleindrücke

4 194373 903306 12

GOLDENER HERBST Das N-ZONE-Team genießt die Oktobersonne beim Gruppenfoto und das galaktische Gameplay von Super Mario Galaxy.



VON LINKS NACH RECHTS
OBERE REIHE:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Stefanie Zehetbauer (Layout)
Florian Brich (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Lars Kromat (Layout)
Sebastian Stange (Redaktion)
David Mola (Layout)
Maik Koch (Praktikant Redaktion)

Der mehrfache Mario

Ob als Raumfahrer, Kartfahrer, Prügelmeister oder Athlet – Mario ist einfach überall super.

Die Kopfgeldjägerin geht, der Klempner kommt: Kaum ist Samus Aran in ihrer *Metroid 3*-Rolle auch in Deutschland gelandet, schon setzt Mario zu seinem spacigen Jump&Run-Abenteuer an. Bei Nintendo geht der Staffellauf der Headliner also ungebremst weiter und verbessert ständig die Softwareversorgung für das Weihnachtsgeschäft. Und wir sind natürlich live dabei. Auf über 15 Seiten präsentieren wir euch Top-Titel wie *Mario Kart Wii*, *Super Mario Galaxy*, *Super Smash Bros. Brawl* oder *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*. Und zu *Metroid 3* haben wir in unserer Cheats-Rubrik extra einen Schwerpunkt vorbereitet, damit ihr auf Kurs bleibt.

TEST-TORNADO

Licht an, Licht aus: Was in unserem Testcenter in den letzten Wochen durch die Wiis gelaufen ist, wird euch in der Weihnachtszeit und zwischen den Jahren gewiss vor den Bildschirm fesseln. *Rayman Raving Rabbids 2*, *Guitar Hero III* oder *NfS ProStreet* flimmerten in verschiedenen Entwicklungsstadien über unsere Monitore – bis zu dem Moment, in dem ein Stromausfall kurzfristig die gesamte Redaktion lahmlegte. Sobald die Lichter wieder angingen, haben wir unser Augenmerk auch ganz besonders auf die Zapper-Spiele gerichtet – allen voran natürlich auf *Link's Crossbow Training*. Je länger wir da dran waren, desto größer wurde die Begeisterung. Bedenkt nur, wie nahe die finale Zapper-Form in puncto Handhaltung und Gebrauchsweise an einer echten Armbrust ist!

ONLINE-OFFENSIVE

Dranbleiben: In den vergangenen Monaten haben wir unser Engagement auf www.n-zone.de deutlich verstärkt und von unseren Besuchern dazu sehr positives Feedback erhalten. Jetzt, wo die Publisher die neuesten Testtitel im Tagestakt in unsere Redaktion schicken, erhaltet ihr bei uns brandfrische Spieleindrücke, Bildergalerien und Meinungen aus erster Hand. Der wiederholte Besuch unserer Seite lohnt also – zumal ihr euch in unseren Foren mit Gleichgesinnten austauschen und an Chats mit der Redaktion teilnehmen könnt.

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe.
Euer N-ZONE-Team

AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH
DAS N-ZONE-DS-SONDERHEFT

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
72 Import-News

REPORTAGE

88 Jäger & Sammler

JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
76 Hardware
96 Impressum
36 Info-Center: Charts
38 Info-Center: Die besten Spiele
41 Info-Center: Die Redaktion
34 Info-Center: Most Wanted
36 Info-Center: Termine
78 Leserbriefe
07 Mini-Abo
97 Nachspiel
82 Spielerforum
84 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Advance Wars: Days of Ruin	11
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	65
Crash of the Titans	60, 70
Chronos Twin	70
C.S.I.: Dark Motives	70
Dementium: The Ward	73
Der Goldene Kompass	30
Die Simpsons: Das Spiel	52
Die Sims 2: Gestrandet	61
Disaster: Day of Crisis	8
Donkey Kong Jungle Climber	69
EA Playground	65
Endless Ocean	62
Escape from Bug Island	64
Ferrari Challenge	9
Fire Emblem DS	32
Godzilla: Unleashed	73
Guitar Hero III: Legends of Rock	60
Könige der Wellen	70
Lego Star Wars: Die komplette Saga	58
Link's Crossbow Training	22
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	42
Mario Kart Wii	12
Mario Party DS	66
Medal of Honor Heroes 2	24
Meteos	92
Metroid Prime 3: Corruption	46, 90
Naruto: Ninja Council	68
Need for Speed ProStreet	28
New International Track & Field	9
Nitrobike	11
Pro Evolution Soccer 2008	26
Pokémon Farm	10
Ratatouille	92
Rayman Raving Rabbids 2	50, 68
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	59
Spider-Man: Freund oder Feind	64
Super Mario Baseball Stadium	72
Super Mario Galaxy	16
Super Smash Bros. Brawl	20
Thrillville: Verrückte Achterbahn	63
Wii Music	8
Worms: Odyssee im Wurmraum	8
WWE SmackDown vs. Raw 2008	54, 69

12 | Die heißesten Mario-Spiele des Winters

VORSCHAU/TEST:
Mario Kart Wii, Super Mario Galaxy, Super Smash Bros. Brawl, Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen, Mario Party DS ...

28 | Need for Speed ProStreet

VORSCHAU: Wir haben den neuesten Teil von EAs Edelraserei ausführlich angespielt!

Metroid Prime 3: Corruption | 46

TEST: Auf Herz und Nieren geprüft: die deutsche Fassung des Action-Krachers.

Fire Emblem: Radiant Dawn | 32

VORSCHAU: Erste Details zum kommenden Strategie-Hit für den DS!

Link's Crossbow Training | 22

VORSCHAU: Diesmal tauscht Link den Bogen gegen eine Armbrust!

VORSCHAU

Wii

30 Der Goldene Kompass
74 Ghost Squad
22 Link's Crossbow Training
12 Mario Kart Wii
24 Medal of Honor Heroes 2
28 Need for Speed ProStreet
26 Pro Evolution Soccer 2008
16 Super Mario Galaxy
20 Super Smash Bros. Brawl

Nintendo DS

32 Fire Emblem DS

TEST

Wii

60 Crash of the Titans
65 Carnival: Die Jahrmarkt-Party
52 Die Simpsons: Das Spiel
61 Die Sims 2: Gestrandet
65 EA Playground
64 Escape from Bug Island
62 Endless Ocean
56 Guitar Hero III: Legends of Rock
58 LEGO Star Wars: Die komplette Saga
42 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
46 Metroid Prime 3: Corruption
50 Rayman Raving Rabbids 2
59 Rockstar Games präsentiert Tischtennis
64 Spider-Man: Freund oder Feind
63 Thrillville: Verrückte Achterbahn
54 WWE SmackDown vs. Raw 2008

Nintendo DS

70 Chronos Twin
70 Crash of the Titans
70 C.S.I.: Dark Motives
69 Donkey Kong Jungle Climber
70 Könige der Wellen
66 Mario Party DS
68 Naruto: Ninja Council
68 Rayman Raving Rabbids 2
69 WWE SmackDown vs. Raw 2008

TIPPS

Wii

90 Metroid Prime 3: Corruption
92 Ratatouille

Nintendo DS

92 Meteos

DVD-INHALT

Das N-ZONE-Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
100 PROZENT NINTENDO

Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen

THEMA DES MONATS
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Wii)

VORSCHAU
Crash of the Titans (Wii)
Need for Speed ProStreet (Wii)
Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)
Super Mario Galaxy (Wii)

TEST
Die Simpsons (Wii)
Lego Star Wars: Die komplette Saga (Wii)
Rayman Raving Rabbids 2 (DS/Wii)
Rockstar Games präs. Tischtennis (Wii)
WWE SmackDown vs. RAW 2008 (Wii)

BONUS
Der Goldene Kompass (Making-of)
Panzer Tactics DS (Entwickler-Tagebuch)
Pro Evolution Soccer 2008 (Tutorial)
Real Football 2008 (Tutorial)
Tomb Raider Anniversary (Tutorial)

SPIEL-TRAILER
Bee Movie Game
Bleach: The Blade of Fate
Boogie DS
Boulder Dash Rocks!
Crash of the Titans
C.S.I.: Dark Motives
Die Simpsons: Das Spiel
EA Playground Wii
Front Mission
Insecticide
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
MySims
Need for Speed ProStreet
Rayman Raving Rabbids 2
Resident Evil: The Umbrella Chronicles
Spider-Man Friend or Foe
Super Smash Brothers Brawl
TNA Impact!
Warhammer 40.000 Squad Command
Zack & Wiki

DVD* DEFEKT?
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 12/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

Vorschau
Ferrari Challenge (PS3)
Lair (PS3)
Uncharted: Drakes Schicksal (PS3)

Test
Folklore (PS3)
John Woo präsentiert Stranglehold (PS3)
LocoRoco Cocoreccho! (PS3)
Ratchet & Clank: T. o. D. (PS3)
Sega Rally (PS3)
Sega Rally (PSP)
skate. (PS3)
Star Wars Battlefront R.S. (PSP)
Warhawk (PS3)
WipEout Pulse (PSP)
plus Bonus & knackige PS3-Trailer

Test
Halo 3
Project Gotham Racing 4

Bonus
Fracture (Making-of)
Enemy Territory: Quake Wars

Spieltrailer
Ace Combat 6
Final Fantasy XI Online
Lost Odyssey
Ninja Gaiden 2
Project Gotham Racing 4
und viele mehr!

Doppel-DVD für Abonnenten!
Mit Videos zu Xbox 360, Wii, DS, PSP, PS3 und PS2

- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

… oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

KICK IT Bei dieser Volleyball-Variante wird dein Reaktionsvermögen ordentlich auf die Probe gestellt. BILD: ELECTRONIC ARTS

PAPIERFLIEGER AHOI! Schaffst du es, deinen Flieger in der vorgegebenen Zeit ins Ziel zu navigieren? BILD: ELECTRONIC ARTS

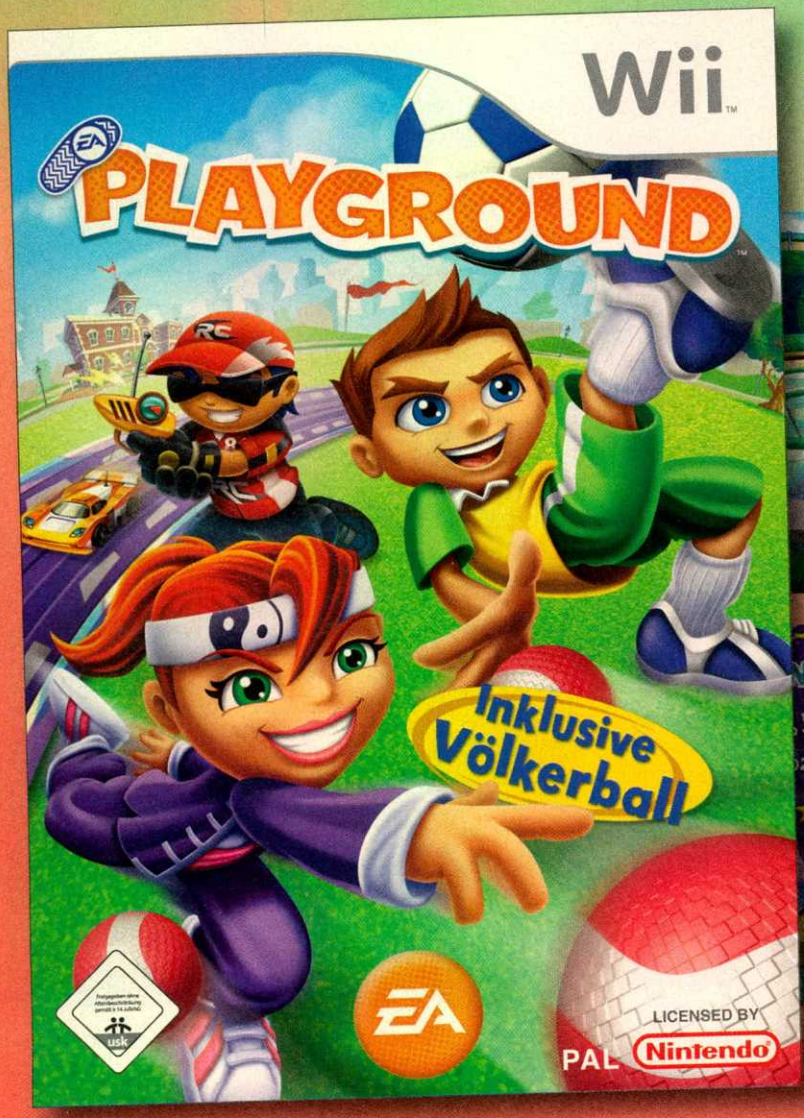
EA Playground

Ab auf den Spielplatz – hier kommt Minispiel-Spaß für die ganze Familie!

Große und kleine Spielkinder finden jetzt den perfekten Ort zum Austoben auf ihrer Wii. Ob Völkerball, Darts, Papierflieger oder Autorennen – kein Spielplatzfavorit fehlt hier. Schwingt die Wii-Fernbedienung, um eure Freunde beim Tetherball zu schlagen oder euer Papierflugzeug durch den Schulflur zu navigieren. Wenn ihr ein Spiel gewinnt, werdet ihr zu neuen Aufgaben herausgefordert. Der Schwierigkeitsgrad steigt und mit ihm die Spannung. Zudem werdet ihr mit goldenen Stickern für euer Album belohnt. Sammelt sie alle, um neue Herausforderungen anzutreten! Vergesst darüber hinaus aber nicht, die Murmeln einzustecken, die überall verteilt sind. Sie steigern eure Fähigkeiten. Zum Schluss tretet ihr gegen den Spielplatz-King an. Seid ihr schon fit genug dafür? ■

Fakten

- Für bis zu vier Spieler
- Abwechslungsreiche Minispiele
- Mit Darts, Autorennen, Völkerball u. v. m.
- Nur die Wii-Fernbedienung wird benötigt!
- Jetzt im Handel erhältlich



HERAUSFORDERUNG Kannst du dich im Tetherball beweisen, wird der Spielplatz-Profi dich zur Revanche auffordern. BILD: ELECTRONIC ARTS

AUTORENNEN Mit Spielzeugautos geht es rasant über bunte Rennstrecken. BILD: ELECTRONIC ARTS

TOPS & FLOPS

Wir verraten Euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: NINTENDO

SUPER MARIO X 4

Für die N-ZONE legte Mario seine Mütze ab: Wir beleuchten die kommenden Hits auf mehr als 15 Seiten.

BILD: NINTENDO

SUPER SONIC BRAWL

Überraschung geglückt: Sonic wird als spielbarer Charakter in Super Smash Bros. Brawl mitmischen. Auf Seite 20 lest ihr mehr!

BILD: KONAMI

PRO (R)EVOLUTION SOCCER

Die Steuerung von Pro Evolution Soccer für Wii ist kompliziert, aber innovativ. Wir haben's im Stadion von Sevilla gespielt!

BILD: NINTENDO

DER PATIENT LEBT!

Vom Action-Adventure Disaster: Day of Crisis haben wir lange nichts gehört – bis zum 10. Oktober 2007! Das Spiel lebt!

BILD: N-ZONE

TRIFORCE ADE

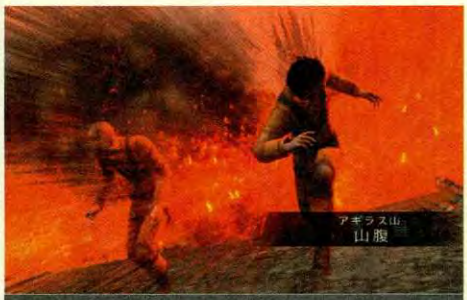
Nach Phantom Hourglass und Link's Crossbow Training ist kein neuer The Legend of Zelda-Teil in absehbarer Zeit geplant.

Disaster: Day of Crisis

In Deckung, die Welt geht unter!

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 2008, **Web:** www.nintendo.de

In *Disaster: Day of Crisis* ist es nicht nur eure Aufgabe, gewaltige Naturkatastrophen zu verhindern, sondern auch eine Gruppe gemeiner Terroristen davon abzuhalten, vernichtende Nuklearwaffen zu stehlen. Bei den Übeltätern handelt es sich vermutlich um ehemalige Patrioten, die sich von der Regierung hintergangen fühlen. Der äußerst spannend klingende Plot soll mit einer eindrucksvollen Sprachausgabe atmosphärisch untermalt werden. Auch grafisch dürfen Wii-Besitzer einiges erwarten, wie die brandneuen Bilder von der Nintendo-Pressekonferenz in Tokio beweisen. **(dm)**



FILMREIF Die Präsentation von Disaster wirkt Nintendo-untypisch sehr erwachsen. BILD: NINTENDO

KIMME UND KORN Aus dem Versteck heraus nehmt ihr Gegner ins Fadenkreuz. BILD: NINTENDO

Wii Music

Tanz mit dem Taktstock: Habt ihr das Zeug zum Bandleader?

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 2008, **Web:** www.nintendo.de

Mit der Demo, die wir vor einem Jahr auf der E3 spielten, hat die neue Version von *Wii Music* nicht mehr viel gemein. Vorher habt ihr mit eurer Fernbedienung den Dirigenten gemimt, jetzt spielt ihr mit vier weiteren Musikern in einer Band. Dabei übernimmt jeder Teilnehmer ein anderes Instrument, 40 Klanghölzer wird es insgesamt geben. Die Steuerung läuft auf einen Mix aus *Donkey Konga* und *Boogie* hinaus. Außerdem werden eure Miis unterstützt. Weitere Details erwarten wir auf der E3 im Juni 2008. **(ck)**

BAND Nintendo hat das Gameplay über den Haufen geworfen. BILD: NINTENDO

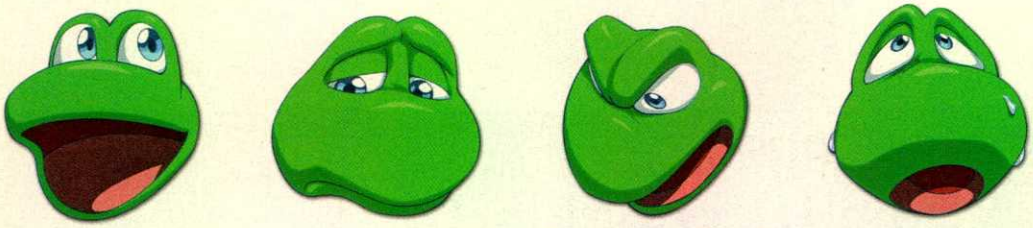
Worms: Odyssee im Wurmraum

Was für ein Wortwitz: Da steckt der Wurm drin!

STRATGIE | **Hersteller:** THQ, **Termin:** Frühjahr 2008, **Web:** www.thq.de

Hier sind die ersten Screenshots zum neuen *Worms* für Wii! Unter dem Titel *Odyssee im Wurmraum* arbeitet Team 17 derzeit an einer Neuauflage der rundenbasierten Wurmkur. Die glitschigen Schlachten werden auf sechs Planeten ausgetragen, jeder von ihnen hat dabei seine eigenen Gesetze. Highlight des Spiels ist der Online-Modus für vier Spieler gleichzeitig, außerdem wird es auf der Wii Partyspiele für vier Würmer geben. **(ck)**

WI-FI-WORMS Highlight der Odyssee im Wurmraum sind die Gefechte via Wi-Fi Connection. BILD: THQ



New International Track & Field

In letzter Minute: N-ZONE bestätigt zwei Gaststars!

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Konami , **Termin:** Frühjahr 2008, **Web:** www.konami.de

Express-News: Konami bestätigt uns, dass Evil Rose (aus *Rumble Roses*) und der Protagonist aus *Frogger* in der *Track & Field*-Neuauflage antreten werden. Gleichzeitig enthüllen wir zwei neue Disziplinen: Gewichtheben und Tontaubenschießen. In der nächsten N-ZONE beginnt übrigens unser neues Entwicklertagebuch, das die Entstehung des Titels von der Skizze bis zur fertigen Box begleitet. **(ck)**

BILDER: KONAMI

Ferrari Challenge

Geben die DS-Ferraris auch unterwegs kräftig Gummi?

RENNSPIEL | **Hersteller:** System 3, **Termin:** Ende 2007, **Web:** www.system3live.com

Ferrari Challenge hat große Ziele. Nichts Geringeres als das beste DS-Rennspiel will der Titel sein, der mit 16 Kursen und einer großen Zahl von Ferrari-Modellen an den Start geht. Producer Mark Cale ist sichtlich stolz auf das Spiel: „Ist das nicht die beste Fahrphysik, die ihr je auf dem DS erlebt habt?" In der Tat steuerte sich unsere Vorschauversion realistischer als die meisten Genrekollegen und glänzte mit einer sehr schnellen Grafik. Dafür wurde am Detailreichtum gespart und die Strecken wirken eher trist. **(sst)**

MARK CALE Der CEO von System 3 führte uns den DS-Renner live vor. BILD: N-ZONE

NEWS-TICKER

BILD: CAPCOM

ZU BRUTAL Die USK hat *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* die Einstufung „Keine Jugendfreigabe" verpasst. Nintendo nahm dies zum Anlass, den Titel nicht mehr wie geplant in Deutschland zu veröffentlichen. Erwachsene Fans gruseliger Adventures müssen also den Umweg über einen Importeur gehen.

OKAMI FÜR WII Das bezaubernde Action-Adventure *Okami* (für PlayStation 2 erhältlich) wird 2008 für Wii umgesetzt. Der Titel heimste in der Fachpresse Höchstwertungen ein, doch der Verkauf im Handel lief eher schleppend.

45	Stefanie Zawaski	Dänemark	0	28	86,63
46	Paddy McDonagh	Irland	0	27	92,59
47	Yojiro Ogawa	Japan	0	26	89,84
48	Kasjer Cheo	Singapur	0	25	88,07
49	Wei-Wang Kuo	Taiwan	0	25	83,33
50	Tadej Znidarsic	Slowenien	0	25	83,13
51	Albert Hidding	Niederlande	0	24	81,28
	Kund	Taiwan	0	23	73,66

BILD: N-ZONE

KURIOS Was für eine Überraschung: Auf der offiziellen Wettkampf-Seite zum Brettspiel *Die Siedler von Catan* entdeckten wir den Namen Yojiro Ogawa. Kennt ihr nicht? Das ist der Produzent von *Sonic und die geheimen Ringe*. Am Schluss belegte der Japaner den 47. Rang. Glückwunsch!

Bug-Alarm in Zelda: Phantom Hourglass!

So verhindert ihr einen Spielstand-Verlust

Unser aufmerksamer N-ZONE-Leser Timo Flicker ist auf einen Bug in *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* gestoßen: Wenn man zum zweiten Mal in den Tempel des Meereskönigs geht, bekommt man die Phantom-Sanduhr. Anschließend muss man in der zweiten Unteretage den Schlüssel mit dem Bumerang holen und diesen an der verschlossenen Tür benutzen. Doch geht man nun nach draußen, um die Phantom-Sanduhr zu laden, ist beim erneuten Eintritt der Schlüssel nicht mehr da und die Tür geschlossen. Wenn man zu diesem Zeitpunkt gespeichert hat, muss man leider den Spielstand löschen." Dankeschön an Timo für die Warnung!

LINK IRRITIERT Leider nicht vor Bugs gefeit: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. BILD: N-ZONE

Eine News, zwei Meinungen: Der WiiWare-Kanal ist startklar!

Nintendo gab auf der Tokioter Pressekonferenz Details zum Wii-Download-Service WiiWare bekannt. Als einer der ersten „großen" Titel ist das Rollenspiel-Spin-off *Final Fantasy Crystal Chronicles: The Young Kind and The Promised Land* geplant. Das Action-Adventure wird 1.500 Wii-Points kosten, also umgerechnet 15 Euro. Außerdem angekündigt: das Knobelspiel *Pop* des Newcomer-Studios Nnooo für bis zu vier Spieler. Zwei weitere Entwicklerstudios bekräftigten ihr Engagement für WiiWare: Pronto Games und Garage Games. Heiße Zeiten also für Casual Gamer – denn die dürften bei Nintendos neuem Wii-Kanal bevorzugt bedient werden! **(ck)**

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Young Kind and The Promised Land. BILD: SQUARE ENIX

Christoph Kraus kommentiert

WiiWare birgt ein hohes Potenzial für unabhängige Entwickler, die auch bei geringen Budgets kreative Spiele anbieten können. Außerdem ändert der neue Wii-Kanal die Vertriebswege und Erlössummen für Software fundamental. Es gibt plötzlich keine Händler mehr, die an Gewinnmargen beteiligt werden möchten, keine Kosten für Packaging und den Druck von Spielanleitungen – und zu guter Letzt risikolose Spiele-Angebote. Floppt ein Spiel, ist der finanzielle Schaden weitaus geringer als bei „großen" Titeln. Nintendo kann dabei nur profitieren!

Sebastian Stange kommentiert

Na endlich löst Nintendo sein Versprechen ein und bringt WiiWare auf unsere Konsolen. Es ist zwar erst frühestens im März so weit, aber immerhin, wenigstens haben wir einige konkrete Ankündigungen. Okay, diese *Pokémon Farm* spricht mich überhaupt nicht an – weder grafisch noch spielerisch. Dafür bin ich sehr gespannt auf den *Final Fantasy*-Titel, der über WiiWare kommen wird. Hoffentlich bleibt Square Enix dabei den eigenen Qualitätsstandards treu. Ein Downloadservice für Games bedeutet aber vor allem eines: Minispiele! Mit *Dr. Mario* und *Puzzloop* (Bei uns als *Actionloop* für DS bekannt) hat Nintendo auch hier zwei Eisen im Feuer und es würde mich nicht wundern, wenn diese Games die Hits der ersten Wii-Ware-Welle werden.

Pokémon Farm

Sammeln, tauschen, vernetzen: Mit diesem Download-Tool wird die Wii zum Pokémon-Archiv.

SONSTIGES | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Frühjahr 2008, **Web:** www.nintendo.de

In dieser Software, die ab Frühjahr exklusiv im WiiWare-Kanal angeboten wird, lassen sich eure gefangenen Minimonster aus den DS-*Pokémon*-Spielen auf die Wii übertragen, wo ihr euch dann voller Liebe um die kleinen Racker kümmern könnt. Es scheint also weniger um den üblichen Wettbewerb zwischen Pokémon-Trainern zu gehen, sondern vielmehr um eine schöne Zeit mit seinen Lieblingen. Die ersten Bilder machen allerdings recht wenig her. Aber das ist man vom Entwickler Ambrella (u. a. *Pokémon Channel*, GameCube) ja gewohnt. **(sst/ck)**

DAS SEID IHR! Immerhin werden eure Miis unterstützt. BILD: NINTENDO

KARG Optisch ist Pokémon Channel sehr minimalistisch gehalten. BILD: NINTENDO

Advance Wars: Days of Ruin

Das sind die ersten Bilder zum neuen Edel-Taktiker!

BILDER: NINTENDO

STRATEGIE | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 2008, **Web:** www.nintendo.de

Fakten zum zweiten *Advance Wars*-Ableger für Nintendo DS gibt es zwar noch nicht, wohl aber die ersten Screenshots. Optisch hat sich bei *Days of Ruin* nicht allzu viel getan, aber einen Paradigmenwechsel haben wir auch nicht erwartet. Schon *Advance Wars: Black Hole Rising* und *Dual Strike* waren schließlich in puncto Übersicht und Leveldesign absolute Genre-Primusse. **(ck)**

Nitrobike

Lachgas tanken und Bleifuß! Was taugt der Nitro-Renner?

RENNSPIEL | **Hersteller:** Ubisoft, **Termin:** Dezember 2007, **Web:** www.ubisoft.de

Wir haben das fast fertige Rennspiel von den *Excitebike 64*-Machern gespielt: Die Pampa-Heizerei bietet flotte Arcade-Action, steuert sich allerdings nicht ganz so galant wie *Excite Truck*. Technisch bleibt das Spiel zwar hinter dem Nintendo-Nitro-Renner zurück, dafür integrierten die Left Field Studios einen Online-Modus. Gesteuert wird mit quer gehaltener Wii-Fernbedienung, Turbos werden mit dem Steuerkreuz ausgelöst. Nett, aber (noch) nicht umwerfend! **(ck)**

EXCITE-ING Nitrobike spielt sich ähnlich wie Excite Truck. BILD: UBISOFT

TRICKY Highlight des Spiels sind coole Manöver und Stunts. BILD: UBISOFT

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 12/07

Kosten des Lieblings-Redaktions-Dönertellers	4,50 Euro. Mit Pommes, Salat und „Scharf". Auch genannt: „Döner des Todes".
Anzahl der nach dem Verzehr flüchtenden Kollegen	27
Utensil des Monats	Unsere Debug-Wii. Mit dieser Hardware bringen wir Vorab-Versionen kommender Spiele zum Laufen. Aber die Konsole mit der grünen Blende zeigte mitten in der heißen Test-Phase Krankheitssymptome: Kein Spiel wollte laufen! Erst ein Update schaffte Abhilfe. Mehr siehe unten.
Gast des Monats	Jochen Färber von Rockstar Games. Seiner mitgebrachten Disc haben wir das oben erwähnte Wii-Debug-Update zu verdanken. Als Revanche bringen wir im Mai 2011 eine Coverstory zum kommenden *Grand Theft Auto: Port Light City* für Wii. Upps, was haben wir denn da ausgeplappert?!
Geheimnis des Monats	Christoph unterschrieb einen Vertrag, dass er ein besonderes Geheimnis von *Super Mario Galaxy* nicht verraten wird. Das tut er auch nicht. Nur so viel sei gesagt: Es lohnt sich, im Spiel 120 Powersterne zu sammeln!

NEWS-TICKER

METROID-KANAL IN EUROPA Der Metroid-Preview-Channel (wir berichteten) ist inzwischen auch in Europa verfügbar. Interessenten von Samus' neuem Wii-Abenteuer können sich die Trailer kostenlos im Wii-Shop-Kanal herunterladen. Die Videos werden jeweils aus dem Netz gestreamt – das schont den begrenzten Festplattenplatz der Wii.

NEUES Wii-UPDATE Seit Kurzem ist die Wii-Firmware 3.1 verfügbar, die einige Funktionen des Opera-Browsers erweitert. Die Neuerungen im Detail: Wenn ihr auf der Wii-Pinnwand Nachrichten mit Hyperlinks empfangt, könnt ihr diese durch einen Klick im Internetkanal öffnen. Ihr verschickt vom Internet-Kanal aus Favoriten an eure Freunde, und ihr könnt im Internet-Kanal Text markieren und in ein Suchfenster wieder einfügen. Web-Adressen können via Tastatur eingegeben werden.

N-ZONE Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Dann holt euch unseren kostenlosen Newsletter direkt auf eure Wii! Ein Klick auf die rechts abgebildete Schaltfläche auf www.n-zone.de verrät wie es geht:

VIDEOGAMES ZONE.de

PLAYSTATION – XBOX – NINTENDO & MORE

Wer regelmäßig auf www.videogameszone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene. Wir fassen die Highlights des letzten Monats zusammen:

Bei uns steigt die Party!
Noch mehr exklusive Bilder zu Mario Party DS gewünscht? Kein Problem, wir haben beim Testen mehrfach auf die Screenshot-Taste gedrückt und präsentieren euch auf www.n-zone.de massig neue Minispiele!
>> Suchbegriff: bilder-galerie mario party ds

VGZ-Frühstücksclub Im Frühstücksclub präsentieren wir euch jeden Tag Witziges, Skurriles, Fantastisches, Unglaubliches, Strunzdoofes, Scharfes, Tolles. Beispielsweise haben wir die hässlichsten Titelmotive von NES-Spielen zusammengesucht. Viel Spaß!
>> Suchbegriff: hässlichsten nes-cover

Mario Kart Wii

Lenker festhalten und Vollgas: Jetzt erobern heiße Motorstühle die Kart-Pisten!

Fakten

- Erstmals mit Motorrädern
- 12 Fahrer spielen gleichzeitig (auch online)
- Wir haben Buu Huu als Fahrer gesichtet
- Am Streckenrand sind erstmals Tricks möglich
- Wii-Lenkrad wird mitgeliefert

COCO GARDEN Dieser Kurs erinnert mit seinen Palmen und dem schicken Lichteffekt an den Peach-Strand aus Double Dash! BILD: NINTENDO

MARIO & LUIGI
Erste Auftritte: Super Mario Kart (SNES)
Die PS-Klempner sind seit jeher die Mittelgewichte unter den Fahrern. In *Mario Kart Wii* stehen ihnen u. a. weiße Seifenkisten mit jeweils roten und grünen Streifen und markanten M- und L-Emblemen am Fahrzeugheck zur Verfügung – schick!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

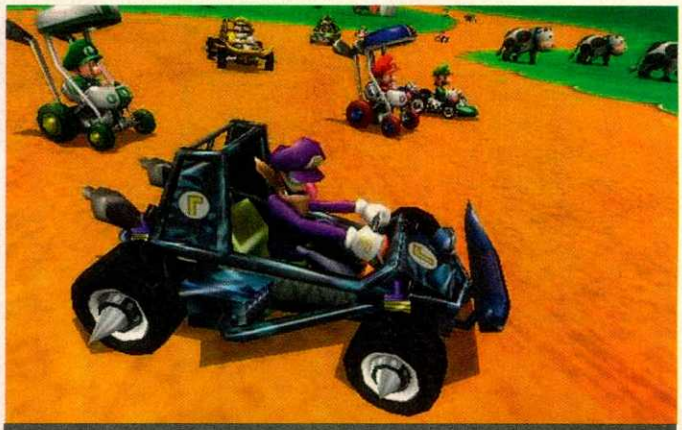
Der A-Klasse-Führerschein ist nicht jedermanns Sache: Motorräder sind zwar als Statussymbol eine ganz große Nummer, aber nicht jeder steht im Straßenverkehr aufs zweirädrige Cabrio-Feeling. Doch in *Mario Kart Wii* könnt ihr immerhin selbst entscheiden, mit welchen Gefährten ihr die Pisten heimsucht. Ob klassisches Kart, protzige Limousine, PS-getunter Gelände-Buggy oder schnittiges Motorrad: Alle Vehikel-Vorlieben werden auf der Wii abgedeckt. Da ist für jeden was dabei!

ZWÖLF FAHRER MÜSST IHR SEIN

Auf einer Tokioter Pressekonferenz Mitte Oktober offenbarte Nintendo neben der Präsenz der heißen Motorstühle weitere Geheimnisse von *Mario Kart Wii* – wenngleich ziemlich versteckt. Wir mussten uns schon ziemlich genau in der Boliden-Garage umsehen, um neue Informationen zu bergen, aber wir haben sie gefunden!

Dem gezeigten Trailer zufolge tummeln sich jetzt 12 Fahrer auf der Strecke – vier mehr als in den Vorgängern. Unter den Fahrern befinden sich die obligatorischen Allrounder Mario und Luigi, die Schwergewichte Bowser, Wario, Waluigi und Donkey Kong sowie die Ultraleicht-Piloten Baby Mario, Baby Luigi, Prinzessin Peach, Yoshi und – Überraschung! – Buu Huu. Der Geist feierte in *Mario Kart: Double Dash!!* (GameCube, 2004) sein Kart-Debüt und musste seinerzeit erst freigespielt werden. Das schürt die Hoffnungen, dass weitere bekannte Piloten im Spielverlauf von *Mario Kart Wii* anwählbar sind, etwa Knochentrocken oder Toad. Es würde uns jedenfalls sehr verwundern,

SHERBET LAND Und noch mal, weil's so schön war: Diese Polar-Strecke kennen wir noch aus Mario Kart 64. BILD: NINTENDO



KUHMUH-FARM Retro-Cup, die Zweite: Durch dieses ländliche Idyll seid ihr erstmals in Mario Kart 64 geheizt. BILD: NINTENDO

wenn sich der Pilzknopf nicht unter die Fahrer mischen würde.

NITRO-POWER UND RETRO-BOOST

Was die Strecken betrifft, haben wir ebenfalls mit wachem Auge hingesehen. Die Texteinblendung „Flower Cup" während des Kameraschwenks über die Piste „Mario Circuit" ist ein deutliches Indiz dafür, dass Nintendo am bewährten Cup-Aufbau festhält. Wir erwarten folglich auch in *Mario Kart Wii* jeweils einen Pilz-, Blumen-, Stern- und Spezial-Cup in jeder Kubikmeter-Klasse. Auch die aus *Mario Kart DS* bekannte Einteilung in Nitro- und Retro-Cup wird beibehalten. Beweis gefällig? Nichts leichter als das: So haben wir neben neuen Strecken wie Coco Garden, Mario Circuit und Luigi Circuit auch einige Klassikerstrecken entdeckt. Dazu gehören die Yoshi-Kaskaden aus *Mario Kart DS*, die Kuhmuh-Farm und das Sherbet Land aus *Mario Kart 64* sowie Luigis Piste und Peachs Strand aus *Double Dash!!*. Beim Sichten der noch namenlosen Wii-Schneepiste stellten wir zudem eine verblüffende Ähnlichkeit zur DS-Strecke „DK Alpin" fest. Wir knipsten kurzerhand den DS an und verglichen. Das Ergebnis: Die Entwickler orientierten sich tatsächlich an der Mobilversion. Die Wii-Piste wurde lediglich durch Sprungschanzen und eine Gondelbahn im Hintergrund ergänzt – eine gute Aufwertung! Am Streckenrand dürft ihr übrigens ab sofort halsbrecherische Stunts hinlegen; da macht es sogar erstmals Spaß, mit der Bande in Berührung zu kommen. Doch Nintendo hat diesen Steuerungskniff sicherlich nicht einfach so ins Spiel eingebaut. Haben uns die Entwickler etwa eine noch streng geheime Halfpipe-Arena verschwiegen? Vor allem im Battle-Modus könnten Tricks und Stunts richtig rocken!

YOSHI
Erster Auftritt:
Super Mario Kart (SNES)
Yoshi ist ein weiterer Allrounder und eine gute Wahl für Einsteiger und Fortgeschrittene. Sein Flitzer besitzt drei Auspuffe, hält zwar Remplern kaum stand, dafür erreicht er schnell eine mittlere Endgeschwindigkeit.

LICHT UND SCHATTEN Bei der Schattendarstellung von Mario Kart Wii herrscht noch deutlicher Nachholbedarf. BILD: NINTENDO

PEACH
Erster Auftritt: Super Mario Kart (SNES)
In *Super Mario Kart* wurde das Blaublut schlicht als „Princess" bezeichnet, doch Peach hat sich ihren Stammplatz in der Serie längst verdient. In der Wii-Version steigt die Adelsdame auch aufs Motorrad – natürlich mit Kronensymbol!

SCHNEE-SAUSE Die DS-Piste DK Alpin im neuen Gewand: Die Gondeln gab es vorher noch nicht zu bestaunen. BILD: NINTENDO

DONKEY KONG
Erster Auftritt: Super Mario Kart (SNES)
Das bullige Laus-Taxi hat sich in *Mario Kart Wii* ein echtes Premium-Gefährt geschnappt: eine Limousine mit doppeltem Auspuff. Das ändert nichts an der Tatsache, dass *DK* aufgrund seiner Trägheit nur für Profis eine gute Wahl ist.

LENKRAD STATT ANALOGSTICK

Die Tatsache, dass *Mario Kart Wii* mit Lenkrad ausgeliefert wird, macht die Wii-Auflage besonders interessant. Der B-Button auf der Rückseite der Fernbedienung dient folglich zum Abschießen von Items, gelenkt wird mit Bewegungen der Wii-FB nach links und rechts. Sitzt ihr auf dem Motorradsattel, könnt ihr das Gleichgewicht der Rennöfen sogar aufs hintere Rad legen. Dies wird voraussichtlich geschehen, indem ihr das Lenkrad nach hinten kippt. Klar, dass auch Kurvendrifts mit dem Motorrad möglich sind – dies bestätigte ein kurzer Ausschnitt des Video-Schnipsels, der auf der Nintendo-Pressekonferenz gezeigt wurde. Und noch ein Detail: Ihr könnt euer Kart auf Knopfdruck springen lassen. So bereitet ihr euch für den Boost vor, der wie gewohnt durch Gegenlenken in den Kurven geschieht. Wie auf dem GameCube lassen eure Kontrahenten übrigens wieder Turbopilze auf dem Asphalt liegen – fahrt ihr darüber, zündet ihr einen Extra-Boost.

GRAFISCH KEIN GLANZSTÜCK

Technisch ist *Mario Kart Wii* trotz des hohen Spieltempos noch eher ein Rohdiamant, der geschliffen werden muss. Die Schatten wirken sehr schlicht und die Engine scheint 1:1 aus *Double Dash!!* zu stammen. Immerhin verspricht Nintendo schnellere Zugriffszeiten, wenn ihr euch in die Wi-Fi Connection einklinkt, sowie ein flüssiges Geschehen selbst bei 12 Fahrern gleichzeitig auf der Piste (offline und online). Schicke Lens-Flare-Effekte gibt's außerdem obendrauf – das rettet den Titel technisch aus dem Mittelmaß.

Aber jetzt seid ihr gefragt: Was haltet ihr von den Motorrädern in *Mario Kart Wii*? Gefällt euch das „Look & Feel" des Spiels? Und welche weiteren Klassikstrecken wünscht ihr euch? Wir freuen uns auf eure Kommentare an redaktion@n-zone.de! ■

VORSCHAU
MARIO KART Wii

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4
Termin:	2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Mario Kart DS war die Aufwärmrunde, hier geht's um die Meisterschaft. Hoffentlich übernehmen sich die Entwickler nicht mit den Motorrädern.

Super Mario Galaxy

Mission: Warp-Röhre frei! Wie gut ist die deutsche Version von Marios All-Krawall?

BILD: N-ZONE

Fakten

- Sechs Verwandlungen (u. a. Eis-, Regenbogen- und Feder-Mario)
- Die Leiterin der Sternwarte heißt Rosalina
- Miis werden als Speichersymbol verwendet
- Mehr als 30 Stunden Spielzeit
- Ihr könnt eure Sternliste auf die Pinnwand heften
- Das Testtagebuch JETZT auf www.n-zone.de!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Abschussbereit? Dann lassen wir die Bob-ombs die Weltraum-Kanone zünden und ab geht die galaktische Reise! Vier Stunden verbrachten wir mit der fertigen deutschen Version des Knaller-Jump&Runs, knipsten im Sekundentakt Screenshots und präsentieren euch auf unserer DVD sogar die ersten 15 Minuten aus dem Spiel. Während ihr dies lest, findet ihr auf www.n-zone.de auch unser ausführliches Testtagebuch: Feuer frei für Spieleindrücke, Bilder und Tipps! Und nun beantworten wir die meistgestellten Leserfragen, damit ihr wisst, warum sich das Warten lohnt!

AurionKratos fragt: Wie ist der Umfang von *Super Mario Galaxy*?
Während unseres vierständigen Zocks haben wir 16 Powersterne gesammelt. Hochgerechnet auf die 120 Relikte, die insgesamt verborgen sind, liegt die Spielzeit somit bei etwa 30 Stunden. Bedenkt aber, dass es später noch schwieriger wird, Sterne zu finden. Wir schätzen den Gesamtumfang daher auf mehr als 40 Stunden.

Coookie fragt: Wird das Spiel ähnlich wie *Zelda: Twilight Princess* für Casual-Gamer vereinfacht?
Die Entwickler versprechen Spaß für „Spieler von 5 bis 95 Jahren". Dies ist nur durch Vereinfachungen im Gameplay zu erreichen. Tatsächlich fiel uns eine gewisse Linearität auf. So erkundet ihr die Levels nicht mehr so frei wie in *Super Mario 64*, sondern könnt immer nur jeweils einen

FLUMMI Den Sternball findet ihr nach knapp drei Stunden Spielzeit. Ab ins Zielloch! BILD: N-ZONE

ATTACKEEE! Mit einem gezielten Koopa-Panzer-Wurf ist Kamek rasch Geschichte. BILD: N-ZONE

Mario zum Power-Preis

So holt ihr euch die drei Mario-Hits am Starttag, bekommt noch ein Extra und zahlt weniger!

Sparen mit der N-ZONE: Ihr wollt *Super Mario Galaxy, Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* und *Mario Party DS* unbedingt am ersten Tag zocken? Dann bestellt sie bei SQOOPS.DE vor! Ihr erhaltet beim Erstkauf einen Rabatt von 3 Euro in Form von sqoops-Cents, die ihr beim Kauf einlösen könnt. Hier geht's zum Shop: www.sqoops.de/nzone1

Wer eines der oben genannten Spiele bei SQOOPS.DE bestellt, erhält außerdem ein cooles Nintendo-Gimmick kostenlos dazu – nur solange der Vorrat reicht.

Powerstern in der gewählten Mission abgreifen. Der Schwierigkeitsgrad ist aber teilweise dennoch sehr knifflig.

ManaofSword fragt: Kann Mario auch schlagen oder hat er nur die Wirbelattacke drauf?
Schlagen? Nö, geht nicht.

Dani91 fragt: Werden neben Mario noch andere Charaktere spielbar sein?
Man munkelt, dass … hmmm … autsch! Lassen wir das mal!

Wird man per Wi-Fi Connection nachträglich Inhalte downloaden können?
In der Sternliste werden eure gesammelten Power-Sterne in den einzelnen Stages aufgelistet – und diese Liste könnt ihr jederzeit an eure Pinnwand heften und anschließend online verschicken. Neue Spielinhalte stellt Nintendo aber nicht bereit.

Mysterio_Madness_Man fragt: Funktioniert die Kamera wirklich 100%ig? Ich hoffe, man kann wenigstens noch in die Schulteransicht wechseln.
Entwarnung Nr. 1: Klar gibt es eine Schulteransicht – aktivierbar via C-Taste. Entwarnung Nr. 2: Du kannst sogar die Kamera drehen, und zwar mit dem Steuerkreuz. Nötig ist das allerdings nicht oft, denn die Ansicht ist auch so fast immer optimal platziert.

LOX-TT fragt: Wird es eine Schneewelt geben?
Schneewelt: Aber klaro! Hier verwandelt ihr euch sogar in Eis-Mario und könnt

SCHOCKWELLE In diesem Abschnitt markiert ihr alle Bodenplatten blau. Achtung vor der Welle! BILD: N-ZONE

KLUNK! Die Wirbelattacke ist am Anfang euer am häufigsten genutzter Move – neben dem Sprung. BILD: N-ZONE

durch Schütteln der Wii-Fernbedienung Schlittschuh laufen. Währenddessen könnt ihr auch zum Doppel- und zum Dreisprung ansetzen.

IxXxI fragt: Werden alle Levels gravitationsabhängig sein oder gibt es auch „normale" Welten?
Flache Levels haben wir beim Anspielen nicht gefunden. Was anfangs ungewohnt ist, entpuppt sich schon bald als absolut nebensächlich: Wir steuerten Mario bald so, als hätten wir nie etwas anderes getan als ihn über Rundkörper-Kurse zu scheuchen. Also keine Sorge, das Mario-Feeling ist weiterhin drin!

Christina Laue fragt: Gibt es in *Super Mario Galaxy* eine Oberwelt wie das Schloss von *Super Mario 64*?
Ja, die gibt es. In der gigantischen Sternwarte spazieren zahlreiche Toads umher – dadurch wirkt die Oberwelt sehr lebendig. Mancher Pilzkopf überreicht euch sogar Briefchen von Prinzessin Peach – so wird die Story geschickt weitererzählt. Die Oberwelt ist dabei in diverse Areale aufgeteilt – zum Beispiel das Badezimmer-Universum. Von diesen Universen aus kehrt ihr in bereits besuchte Bereiche zurück. Eine Übersichtskarte verrät euch, welche Power-Sterne euch noch fehlen und wo ihr noch nicht gewesen seid. Ein perfekter Navigator!

Teves fragt: Gibt es wieder Geschicklichkeitsparts wie in *Super Mario Sunshine*?
Diese Levels gibt es auch in *Super Mario Galaxy*, und zwar einmal pro Universum. Wir fanden die Hüpfeinlagen sehr gut umgesetzt, da der Schwierigkeitsgrad fair (aber dennoch fordernd) war. Eine Aufgabe war beispielsweise, blaue Fliesen durch einen Tritt rot einzufärben. Klasse spielbar und sehr herausfordernd!

michi92 fragt: Muss man für Sterne Aufgaben bewältigen oder findet man die einfach?
Einfach so finden? Du beliebst zu scherzen! Beispiele für eure Aufgaben: Eine Biene am „Bauch" kraulen. Den bösen Zauberer Kamek mit grünen und roten Koopa-Panzern bewerfen. Hasen fangen. Eine Maschine von Bowser Jr. zerstören, indem ihr Kugelwillis auf das Blech-Ungetüm lotst. Einen Rochen im Wettrennen besiegen – und, und, und. Das Gameplay zeigte sich in der Praxis extrem abwechslungsreich – kein Vergleich zur Monotonie, die manchmal in *Super Mario Sunshine* vorherrschte.

Nintendofuzzy fragt: Gibt es Minispiele?
Ja, die gibt es. Beispielsweise das sogenannte Test-Surfen, in dem Mario auf einem Rochen balanciert. Hier haltet ihr die Fernbedienung wie bei den Flugeinlagen in *Zelda: Twilight Princess* in Richtung Bildschirm. Gelenkt wird mit sanften Links- und Rechtsneigungen. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber motivierend, da sogar eure Bestzeit gespeichert wird. Im weiteren Spielverlauf hopst Mario auf den Flummi-artigen „Sternenball" und ihr navigiert ihn balancierend zum Ziel. Die Wii-FB wird hier stabförmig gehalten.

SPRITZTOUR Schon in der zweiten Spielstunde steigt Mario auf den Rücken dieses Rochens. BILD: N-ZONE

MEGA-GALAXIE Die Spielwelt (oben) besteht aus sechs Galaxien (rechts). BILDER: N-ZONE

Florian Schneeweiß fragt: Welche Moves hat Mario in *Super Mario Galaxy* drauf?
Eine ganze Menge: Neben den klassischen Attacken aus *Super Mario 64* (Dreisprung, Stampfattacke, Wandsprung, Rückwärts-Salto, Seitwärts-Salto, Hechtsprung) spielt die Drehattacke eine besondere Rolle. Schüttelt die Wii-Fernbedienung, um mit diesem Manöver Sternenringe zu aktivieren und mit ihnen zu neuen Mini-Planeten aufzubrechen. Außerdem als Moves dabei: Schwimmen mit der A-Taste, Tauchen via Z-Button (beachtet hier die Sauerstoff-Anzeige!), Koopa-Panzer werfen per Rüttler, etc. Die Steuerung ist super gelungen und erinnerte uns sehr an *Super Mario Sunshine*. So geht der Wandsprung beispielsweise auf der Wii viel flotter von der Hand als im Nintendo-64-Original.

Manuel Zenk fragt: Inwiefern kann ein zweiter Spieler eingreifen?
Wir haben's ausprobiert: Euer Mitspieler sammelt Sternenteile ein, indem ihr mit dem Pointer auf sie zeigt, zudem feuert er die Klunker auf Gegner, um diese zu betäuben. Der Kumpel kann Mario außerdem springen lassen und Gegner stoppen, indem ihr auf sie zeigt. Hat's Spaß gemacht? Joaa, auch wenn dieser Pseudo-Zweispieler-Modus erwartungsgemäß keinen richtigen Multiplayer ersetzen kann.

ShyGuy2 fragt: Wird es noch mehr Verwandlungen außer der Biene geben?
Ehrensache! Mario verwandelt sich ziemlich am Anfang in Bienen-Mario – diese Szene spielt sich sehr abwechslungsreich, da ihr sogar durch einen Bienenstock flattert. Später kostümiert er sich als Regenbogen-Mario (das bringt euch Unbesiegbarkeit), Geist-Mario (geht durch Wände!), Eis-Mario (er kann einen Weg vereisen), Feuer-Mario (durch Wii-FB-Schüttler greift ihr Gegner mit Feuerbällen an) und Feder-Mario (kontinuierliche Sprünge). Die Verwandlungen sind gut über das Abenteuer hinweg verteilt und bringen deutlich Abwechslung ins Spiel. Zum Schluss lüften wir N-ZONE-exklusiv noch ein brandheißes Geheimnis: Wenn ihr alle 120 Power-Sterne sammelt, erlebt ihr etwas sehr Überraschendes. Und zwar schaltet ihr jkmöjdhgyöh … Brrr… Waaaah! Hier schreibt Bowser. Was soll denn das? Ich konnte Christoph gerade noch von der Tastatur weglotsen. Wo sind wir denn, dass in der N-ZONE Geheimnisse verraten werden, bevor ich sie weiß? Ihr werdet es nie erfahren, ihr Dumpfbacken. Harharhar!

VORSCHAU
SUPER MARIO GALAXY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-2
Termin:	16. November 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Abwechslungsreich, gigantisch groß, hübsch und absolut spaßig: Super Mario Galaxy bringt alles mit, was wir vom Spiel des Jahres erwarten.

Super Smash Bros. Brawl

Die Super-Smash-Bros.-Brawl-Front – Runde 4!

Fakten

- Sonic ist dabei!
- Home-Run-Contest
- Online-Modus
- Neue Arenen: Schlachtschiff Halberd, Shadow Moses Island, New Pork City
- Weitere Charaktere: Diddy Kong, Peach, Lucas, Pokémon-Trainer

AUTOR: MAIK KOCH

Es ist mal wieder an der Zeit für eine Portion *SSBB*-Input. Seit der Sonderbeilage zu Nintendos Power-Prügler in der N-ZONE Premium-Ausgabe 10/07 gab es jede Menge Neuigkeiten. Wir analysieren für euch noch einmal die heißesten Fakten zu *Super Smash Bros. Brawl*. Ihr wollt mehr? Sollt ihr haben: Auf www.n-zone.de bekommt ihr selbstverständlich auch weiterhin täglich brandaktuelle Informationen rund um das neue *Smash Bros.*-Abenteuer.

DAS DEBÜT VON SONIC

Die heißeste Nachricht ist mit Sicherheit der *Smash*-Auftritt von Sonic. Nach den Gerüchten der letzten Wochen und Monaten ist der Igel endlich offiziell bestätigt. Unsere Vorfreude auf die neue *Smash Bros.*-Episode kennt nun endgültig keine Grenzen mehr. Der blaue Power-Igel heizt den anderen Charakteren mit der Wirbelsprint-Attacke richtig ein. Durch die Rotation um die eigene Achse steigt Sonic mit dem Spezial-Angriff sogar in ungeahnte Höhen auf. Zusätzlich verleiht ihr der Aktion durch Aufladen noch die nötige Power. Haltet ihr den Control-Stick oder das Digi-Pad nach oben gedrückt und drückt den Knopf für die Spezial-Attacke, so katapultiert sich Sonic über eine Sprungfeder schnurstracks nach oben. Das Pogo-Podest bleibt übrigens am Boden zurück und wird auch von anderen Charakteren verwendet. Neben Segas Maskottchen werden außerdem Prinzessin Peach, Diddy Kong sowie erstmals auch der Pokémon-Trainer und Lucas aus dem Spiel *Mother 3* (NES, auch als *Earthbound* bekannt) ins *Smash*-Geschehen eingreifen.

ONLINE-PRÜGELEIEN

Von vielen erhofft, nun endlich bestätigt: In *Super Smash Bros. Brawl* könnt ihr auch online gegen bis zu vier Spieler antreten. Neben unabhängigen Duellen gegen Smash-Brüder aus aller Welt zockt ihr via Freundescode-System auch gegen registrierte Kumpels. In diesem Modus seht ihr, ob einer eurer Freunde online ist, und schickt ihnen sogar während des Kampfes kleine Nachrichten. Die Kurzmitteilungen werden vor der Prügelei eingetippt und im Gefecht bequem per A-Knopf und den Richtungstasten versendet. Insgesamt gebt ihr bis zu vier Botschaften für eure Freunde ein! Zusätzlich zum Jeder-gegen-jeden-Modus

DAUMEN HOCH Der blaue Igel Sonic greift als neuer Herausforderer ins Smash-Geschehen ein. BILD: NINTENDO

ABGEFEDERT Das Pogo-Podest wird auch von allen anderen Smash-Kämpfern genutzt. BILD: NINTENDO

KICK IT LIKE SONIC Die beiden bekanntesten Videospiele-Helden treten gegeneinander an. BILD: NINTENDO

ZERO SUIT Mit Samus und Pit kämpft ihr jetzt sogar online gegen bekannte und unbekannte Smash-Brüder aus aller Welt. BILD: NINTENDO

DIDDY KONG Der kleine Kumpel von Sonic ist ebenfalls mit von der Smash-Partie. BILD: NINTENDO

HOME-RUN Innerhalb von zehn Sekunden prügelt ihr den Sandsack so weit wie möglich. BILD: NINTENDO

ULTRA SMASH Um das Item einzusetzen, haut ihr als Erster feste drauf. BILD: NINTENDO

wird es in den Bildschirm-Kloppereien unter Freunden auch andere Spielmodi geben. Ebenfalls eine Online-Funktion bietet der bereits aus *Super Smash Bros. Melee* bekannte Home-Run-Contest. In dieser Variante verkloppt ihr einen Sandsack und schleudert ihn so weit wie möglich von einem Podest. Um den Sandsack richtig zu vermöbeln, steht euch außerdem ein Baseballschläger zur Verfügung. Je mehr Schaden der Sandsack erleidet, desto weiter fliegt er. Ob gleichzeitig oder nacheinander, selbst zu zweit vermöbelt ihr via Wi-Fi-Connection das Boxerzubehör. Mehr zum Thema Online-Modi wollte Nintendo aber noch nicht verraten.

VIER ARTEN DER STEUERUNG

In *Super Smash Bros. Brawl* stehen euch insgesamt vier Steuerungsvarianten zur Verfügung. Neben der Bedienung per Fernbedienung mit oder ohne Nunchuk bewegt ihr die Prügelknaben auch sogar dem Classic-Controller. Um auf einfache Weise *Super Smash Bros. Brawl* zu zocken, benötigt ihr nur die Wii-Fernbedienung. Diese haltet ihr waagrecht in der Hand und schon geht es los. Mit dem Digi-Pad bewegt ihr euren Helden oder lasst ihn springen oder mit der Taste nach unten durch die Ebenen fallen. Den 2-Knopf benutzt ihr für Standard-Angriffe, mit der 1-Taste führt ihr Spezial-Attacken aus. Um einen Smash-Angriff auszuführen, drückt ihr die Knöpfe 1 und 2 gleichzeitig. Natürlich gibt es im neuen *Smash Bros.*-Teil auch Defensiv-Aktionen. So bringt ihr beispielsweise mittels B-Trigger euren Schild zum Einsatz. Außerdem verspottet ihr schwächelnde Kontrahenten gekonnt durch Drücken des A-Knopfes. Um ein Item einzusammeln, schlagt ihr mit einer Standard-Attacke einfach drauf. Achtet dabei besonders auf das Ultra-Smash-Item. Wir finden diese simple Art der Steuerung besonders geeignet für *Smash Bros.*-Neulinge und sind mal gespannt, welche Vorteile all die anderen Bedienmöglichkeiten bieten werden.

ENDLOSES WARTEN

Ein genauer Release-Termin für *Super Smash Bros. Brawl* im kommenden Jahr steht bisher noch nicht fest. Doch bis dahin wird mit Sicherheit noch der eine oder andere Protagonist die *Smash*-Bühne betreten. Egal ob als spielbarer Charakter oder als Helfertrophäe, Nintendo greift in einen gigantischen Topf aus 20 Jahren Videospielgeschichte. Wir bleiben auf jeden Fall gespannt und genießen ab 16. November erstmal *Super Mario Galaxy*. ■

VORSCHAU

SUPER SMASH BROS. ...

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Spieler:	1-4
Termin:	2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Neben Mario Kart Wii hat auch Super Smash Bros. Brawl das Zeug zum Wii-Highlight des Jahres 2008. Sonic ist schon startklar!

Das Smash-Bros.-Extrablatt

Charaktere, Spielmodi, Sensationen – Was es sonst noch Neues gibt

- Im Special Brawl legt ihr eigene Matchregeln für Mehrspieler-Kämpfe fest.
- Subraum Emissär heißt der neue Adventure-Modus, der auch zu zweit spielbar ist.
- Ein Schild um das Podest im Home-Run-Wettbewerb verhindert den Absturz der Kämpfer.
- Little Mac aus der *Punch Out!*-Reihe boxt als Helfertrophäe.
- Schnappschüsse per Knopfdruck werden via Nachrichtenfunktion an Freunde versendet.
- Turniermodus für bis zu 32 Spieler
- Screenshots des Kampfgeschehens werden via Nachrichtenfunktion getauscht.

WIRBELWIND Mit Sonics Spezial-Attacke zwirbelt ihr jeden Gegner aus der Arena. BILD: NINTENDO

SCHIESSBUDE In den Zielübungs-Levels ballert ihr an vertrauten Orten wie Kakariko oder Ordon auf hölzerne Zielscheiben. BILD: NINTENDO

VERTEIDIGUNG In diesem Modus müsst ihr schnellstmöglich alle Vögel vom Himmel holen. Wenn ihr euch zu viel Zeit lasst, werdet ihr beschossen. BILD: NINTENDO

Fakten

- Liegt dem Wii-Zapper bei
- Bis zu vier Spieler
- Neun Missionen
- 27 Levels
- Mii-Unterstützung geplant

Link's Crossbow Training

Zückt die Armbrust und geht mit Link auf Punktejagd!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Egal was ihr vom Wii-Zapper, dem neuen Pistolengriff für die Wii-Controller, haltet – ein schlagendes Argument gibt es für das Zubehör. Denn jedem Zapper liegt eine Version von *Link's Crossbow Training* bei, einer Art Lightgun-Shooter im *Zelda*-Universum. Wir hatten die Gelegenheit, uns durch die ersten drei Missionen des Spiels zu ballern, und wurden dabei gut unterhalten. Wenn ihr denkt, das Spiel wäre nur eine aufgemotzte Version der *Wii Play*-Schießbude, irrt ihr. Das *Zelda*-Spin-off bietet nämlich mehrere interessante Spielmodi.

DUCK HUNT LÄSST GRÜSSEN

Zunächst wären da die normalen Zielübungen, die aus der Ich-Perspektive und mit einer starren Kamera gespielt werden. Sie finden an verschiedenen Orten des *Twilight Princess*-Universums statt, etwa Kakariko oder Ordon. Grafisch basiert das Spiel offensichtlich 1:1 auf dem Wii-*Zelda*, sieht also ganz ordentlich aus, kann aber nicht mit den neuen Wii-Spielen mithalten. Bei den Zielübungen feuert ihr auf verschiedene Zielscheiben, die nach und nach auftauchen. Mit B feuert ihr eure Armbrust ab und mit Z zoomt ihr an eure Ziele heran. Je genauer ihr sie trefft, desto mehr Punkte kassiert ihr. Außerdem gibt es besonders wertvolle Zielscheiben, die es unbedingt zu treffen gilt. Verschiedene Gegenstände – etwa Vogelscheuchen, Fässer oder Krüge – lassen sich ebenfalls wegballern und treiben euren Punktestand in enorme Höhen.

GLÜCKSSPIEL Die Goronen klappen immer wieder neue Zielscheiben auf. Trefft nur die richtigen, sonst droht euch Punktabzug! BILD: NINTENDO

EGO-SHOOTER In diesem Level steuert ihr Link mit dem Analogstick und seht euch per Wii-FB um. Im Zeitlimit müsst ihr 20 Gegner treffen. BILD: NINTENDO

KNOCHENTROCKEN In der Wüste wimmelt es von angriffslustigen Skeletten. Ein Radar zeigt euch an, aus welcher Richtung sie kommen. BILD: NINTENDO

In einem anderen Modus ballert ihr auf fliegende Schädel – die *Zelda*-Version von Tontaubenschießen!

DER COMBO-CLOU

Der eigentliche Clou des Spiels ist das Combo-System, mit dem die Zielübungen so richtig spannend werden. Trefft ihr zwei Ziele hintereinander, bekommt ihr für den zweiten Treffer die doppelte Punktzahl. Wenn es euch gelingt, ganze 30 Ziele hintereinander und ohne einen Fehlschuss zu treffen, bekommt ihr für das letzte Ziel gleich die 30fache Punktzahl! Durch diese enorme Punktsteigerung ist es eure erste Pflicht, euch keine Fehltreffer zu leisten, und dadurch wird aus einfachen Zielübungen schnell eine spannende Herausforderung. In abgewandelter Form schießt ihr von einer Brücke auf böse Vogelmonster, die euch sogar mit Geschossen bombardieren. Ein Treffer kostet euch dabei keine Lebensenergie, sondern wertvolle Punkte! Dieser Modus ist deutlich actionreicher als die eher ruhigen Zielübungen und aufgrund der Tatsache, dass ihr wirklich schnell sein müsst, weitaus fordernder.

ACTIONREICHE LEVELS

Ähnlich funktioniert ein Wüstenlevel, bei dem euch Horden von Skeletten entgegenwanken – aus allen Himmelsrichtungen! Bewegt ihr den Zeiger zum Bildschirmrand, so dreht sich die Kamera. Ein Kompass zeigt euch die Position der Gegner an. Um der Lage Herr zu werden, bekommt ihr zeitweise das Autofeuer-Power-up. Dadurch feuert Links Armbrust wie ein Maschinengewehr, wenn ihr die B-Taste gedrückt haltet. Dabei ist jedoch die Chance sehr hoch, eine laufende Combo zu unterbrechen. Eine schwierige Entscheidung! Gegner tauchen auch aus dem Zora-Fluss auf, den ihr in einer Mission mit dem Kanu herunterrauscht. Hier müsst ihr aufpassen, denn die Feinde tauchen nur kurz aus dem Wasser auf und euer Boot ist zudem geschwind unterwegs. Der anspruchsvollste Modus ist der Angriff auf ein Wüstenlager, bei dem ihr Link mit dem Stick des Nunchuks bewegen könnt. Das spielt sich wie ein Ego-Shooter und ist recht kurzweilig. Wegen der großen Bewegungsfreiheit und der angreifenden Gegner zündet das Combo-System hier jedoch nicht so gut, da es sehr schwer ist, jedes Mal einen Treffer zu erzielen.

SILVESTER Beim Schießen auf die Fruchtballons zaubert ihr ein Feuerwerk an den Nachthimmel. BILD: NINTENDO

SOLIDES PAKET

Alles in allem ist *Link's Crossbow Training* ein kurzweiliger Spaß, der besonders bei der Jagd nach Rekorden prächtig unterhält. Es bleibt im Herzen jedoch nur ein Minispiel. Dafür entschädigen der Budget-Preis von voraussichtlich 30 Euro, die große Abwechslung, der Mehrspielermodus und die beigelegte Plastikknarre. Wir empfehlen euch schon einmal, in *Wii Play* auf dem Schießstand zu üben. Damit habt ihr das perfekte Training. ■

VORSCHAU

LINK'S CROSSBOW ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4
Termin:	Dezember 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Die üppige Sammlung kleiner Schießübungen ist für Highscore-Jäger sicherlich spannend und auf jeden Fall eine nette Dreingabe zum Wii-Zapper.

NUR FÜR ERWACHSENE? Die europäische Alterseinstufung (PEGI) des Wii-Zappers überrascht: ab 18! BILD: NINTENDO

IM VISIER Durch das Anlegen eurer Waffe werdet ihr deutlich treffsicherer. BILD: N-ZONE

LEBENSECHT Die verschiedenen Figuren sind sehr detailreich gestaltet und schön animiert. BILD: N-ZONE

Fakten

- Erscheint auch für PSP
- 8 Missionen, …
- … die auch im Lightgun-Modus spielbar sind.
- Online-Multiplayer für bis zu 32 Spieler
- Drei Schwierigkeitsgrade

Medal of Honor Heroes 2

Wir nehmen den Einzelspielerpart des Online-Shooters ins Visier!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Endlich steht *Metroid Prime 3* in den Läden und schenkt Wii-Spielern ein geniales Shooter-Abenteuer. Einen Wunsch erfüllt uns Samus' neues Abenteuer jedoch nicht: einen richtigen Online-Mehrspieler-Modus. In diese Bresche springt jedoch noch dieses Jahr EAs *Medal of Honor Heroes 2*, das Online-Duelle mit bis zu 32 Teilnehmern verspricht. Die Vorschauversion, die wir ausführlich anspielen konnten, bot leider nur den Einzelspieler-Modus. Der war immerhin ein Vorgeschmack auf das Multiplayer-Erlebnis.

IN GEHEIMER MISSION

In den acht Missionen der Einzelspieler-Kampagne spielt ihr Lieutenant Berg, Mitglied einer geheimen Spezialeinheit des CIA. Im Verlauf der Handlung landet ihr an einem Strand, kämpft euch durch einen Hafen, die Kanalisation oder ein Kloster. Ihr wehrt euch eurer Haut mit zwei individuell austauschbaren Waffen und Granaten. Hin und wieder dürft ihr auch ein stationäres Geschütz bedienen. Die Steuerung ist erfreulich genau einstellbar und wenn ihr wollt, könnt ihr die Sensibilität so hoch stellen, dass ihr euch in unter einer Sekunde umdrehen könnt. Schnell fanden wir unsere Optimal-Konfiguration und bewegten uns sicher durch das Gefecht. Einzig der Mangel an Gesten für Waffenwechsel oder das Nachladen schmerzen – dafür ist das Spiel mit dem Wii Zapper kompatibel. Nintendos Controller-Knarre ist besonders im Arcade-Modus eine gute Wahl. Darin laufen die acht Einzelspieler-Missionen auf Schienen ab und ihr müsst lediglich die vielen Gegner auf dem Bildschirm ausschalten. Heilen könnt ihr euch, indem ihr per Analogstick in Deckung geht oder auf Medipacks schießt. Dieser Modus kommt zwar nicht an echte Lightgun-Shooter heran, kann aber dennoch unterhalten.

SPANNENDE GEFECHTE

Im normalen Kampagnen-Modus fordert euch das Spiel dann richtig, denn ohne das geschickte Ausnutzen von Deckung und taktischen Vorteilen, erlebt ihr schnell den Bildschirmtod. Bereits auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad hatten wir so manche harte Stelle zu überwinden. Die gegnerische KI agiert erfreulich schlau und verleiht jedem Schusswechsel ein gutes Maß an Spannung. Schade nur, dass die schön gestalteten Levels abgesehen von den Gegnern recht leer und steril wirken. Insgesamt hinterlässt der Einzelspieler-Modus einen sehr guten Eindruck und lässt uns auf einen genialen Mehrspieler-Modus hoffen. ■

VORSCHAU
MOH HEROES 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Spieler:	1-32
Termin:	Ende 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½

Der solide Einzelspieler-Modus lässt auf geniale Online-Multiplayer-Schlachten hoffen. Das Zeug dazu hat der Titel auf jeden Fall!

SCHIESSBUDE Im Arcade-Modus müsst ihr nur zielen und ballern. Per Geste wird nachgeladen. BILD: N-ZONE

FERNROHR Die Zoomstufe des Scharfschützengewehrs könnt ihr stufenlos verändern. BILD: N-ZONE

GEFAHR VORAUS Rote Flecken am Bildschirmrand weisen euch auf Gegner hin. BILD: N-ZONE

OPTISCH GUT Die Kicker sehen gut aus und sind fantastisch animiert. BILD: N-ZONE

Pro Evolution Soccer 2008

Der etwas andere Kick auf der Wii!

Fakten

- Neuartige Steuerung per Pointer-Funktion
- Abseitsfalle per Geste der Wii-FB
- Passive Spieler im Free-Run-Modus steuerbar
- Torschüsse durch Schütteln des Nunchuks

AUTOR: MAIK KOCH

Die *Pro Evolution Soccer*-Reihe aus dem Hause Konami ist bekannt für realistische Ballphysik und simulationslastiges Gameplay. Schon die Ankündigung von *Pro Evolution Soccer 2008* für die Wii auf der Games Convention löste wahre Jubelstürme unter fußballbegeisterten Wii-Besitzern aus, denn ein Spiel der *PES*-Reihe auf einer Nintendo-Heimkonsole gab es in Europa noch nicht. Die Jungs von Konami haben das Potenzial der Wii-Steuerung erkannt und liefern nicht einfach eine lieblose Portierung der Fußball-Reihe auf Nintendos Erfolgskonsole ab. Das alte Bedienkonzept der PlayStation- und Xbox-Versionen wurde kurzerhand über Bord geworfen und durch eine Wii-eigene Bewegungssteuerung ersetzt. Wir waren auf der Präsentation in Sevilla mit von der Partie und haben mit Nunchuk und Fernbedienung gegen das virtuelle Leder getreten.

AUS ALT MACHT NEU

Als wir das Zimmer 1002 im Hotel Al Andalus Palace betraten, wussten wir schon in etwa, was uns erwartet. Der *PES*-Trailer offenbarte ja bereits das neue Steuerungskonzept. Doch endlich haben wir die Möglichkeit zu testen, ob es wirklich so kompliziert ist, wie es im Video den Anschein hat. Um leichter in die Bedienung von *PES 2008* einzusteigen, wählen wir den Trainingsmodus aus. Mit der Mannschaft des FC Barcelona geht es sofort raus auf den Platz. Schon bei der Bewegung der Spieler erwartet uns die erste Neuerung. Mit der Pointer-Funktion der Fernbedienung zeigt ihr auf den virtuellen Rasen und drückt den A-Knopf. Jetzt setzt sich euer angewählter Spieler in Bewegung und läuft schnurstracks zum ausgewählten Punkt. Parallel dazu könnt ihr aber auch die A-Taste gedrückt halten und euren Fußballer mit dem Analogstick bewegen. Zieht ihr bei gedrücktem A-Knopf den Pointer über den Rasen, so folgt der Spieler mit Ball eurer Richtungsvorgabe. Um einen Pass zu spielen, zielt ihr wiederum auf eine gewünschte Stelle

VIDEO AUF DVD

ABSEITSFALLE Um eure Hintermänner indirekt nach vorn zu befehligen, schüttelt ihr einfach die Fernbedienung. BILD: N-ZONE

BANANENFLANKE Ihr flankt den Ball in den freien Raum und bewegt gleichzeitig euren Stürmer vor den gegnerischen Abwehrspieler. BILD: N-ZONE

RONALDINHO Wenn der brasilianische Superstar mal zum Freistoß ansetzt, dann ist der Ball meistens drin. BILD: N-ZONE

ANGESPIELT In Sevilla sammelten wir erste Eindrücke von PES 2008 und der neuartigen Steuerung. BILD: N-ZONE

und drückt den B-Trigger. Für einen Steilpass zielt ihr einfach in den freien Raum und der Spieler, der dem Ball am nähesten ist, setzt sich sofort in Bewegung. Habt ihr auf einen Mitspieler gezielt, so wird der Ball direkt zu ihm gepasst. Ob Flachpass oder Flanke, der Abstand des Passgebers zum Empfänger bestimmt dabei die Art des Zuspiels. Einen Doppelpass spielt ihr mit den Tasten A und B gleichzeitig. Befindet ihr euch in Tornähe, schüttelt ihr das Nunchuk, um zu schießen. Und das ist erst der Anfang. Im sogenannten Free-Run-Modus kontrolliert ihr sogar eure Abwehr und stellt, hoffentlich im richtigen Moment, eine Abseitsfalle. Alle Spieler unterliegen eurer Kontrolle. Selbst in den Standardsituationen legt ihr die Laufwege eurer Kicker fest.

AUF NULL GESETZT

Schon nach weniger Minuten wird klar: In diesem Titel steckt eine Menge Potenzial. Gleichzeitig sind wir mit etwas knifflige-ren Aktionen wie Flankenwechseln oder Doppelpässen erst mal überfordert, denn hierfür ist etwas mehr Übung notwendig als für die herkömmliche Gamepad-Steuerung. Das Schöne ist: Mit der Wii-Version fangen alle Spieler wieder bei null an. Und durch die neuartige Steuerung ist *Pro Evolution Soccer 2008* für Wii durchaus auch für Besitzer anderer Konsolen interessant. Im Vergleich zu *FIFA 08* geht das Entwickler-Team von *PES 2008* sogar noch einen Schritt weiter. Für diesen Mut gebührt den Jungs von Konami ein dickes Lob. Wenn das Konzept aufgeht, dann erwarten wir die bislang intuitivste Fußball-Steuerung. Wir freuen uns auf die neue Herausforderung. ■

VORSCHAU

PRO EVOLUTION SOCCER

Genre:	Fußball
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1-4
Termin:	2008
Web:	www.konami.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Die direkte Spieler-Steuerung mit dem Pointer der Wii-Fernbedienung macht richtig Laune. Hoffentlich geht das neue Konzept auf!

Jetzt in die SIMPSONS™ DAS SPIEL

www.simpsons-spiel.de

PlayStation.2 PLAYSTATION.3 PSP XBOX 360. LIVE Wii NINTENDO DS. EA mobile

Game software © 2007 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX, THE SIMPSONS, THE SIMPSONS characters, associated logos and wordmarks are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities. „PlayStation", „PLAYSTATION", the „PS" Family logo and „PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

This game contains parodies of third party trademarks, games, characters and other material. This game is not authorised or approved by the owners of that content, and there is no affiliation or association between The Simpsons Game, Electronic Arts Inc. and its Licensors with those third parties.

Need for Speed ProStreet

Wir konnten den neuesten Teil der Need-for-Speed-Reihe ausführlich Probe fahren. Schafft ProStreet den Wechsel ins Profi-Lager?

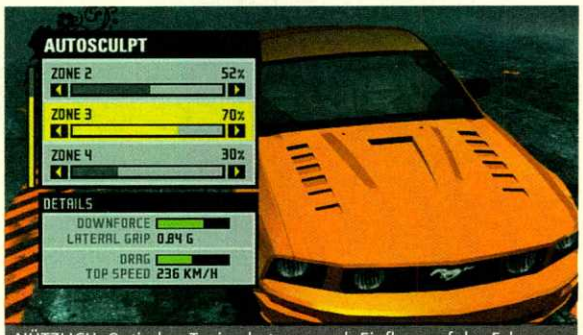
AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Mit *ProStreet* hat EA vor allem eines vor: Die Serie soll simulationslastiger, realistischer und ernster werden. Bei unseren ersten Runden mit der Wii-Version wurde das auch sofort klar. Vorbei sind die Zeiten der knallbunten Tuning-Exoten, die sich gefällig durch jede Kurve jagen ließen. Nun sind ein behutsamer Gas- und Bremsfuß sowie ein Auge für die eingeblendete Ideallinie gefragt. In *ProStreet* werdet ihr weder von der Polizei gejagt noch müsst ihr auf normalen Straßenverkehr achten. Es gibt nur euch, eure Konkurrenten und die Strecke.

AUS FÜNF MACH EINS

Im Vorgänger *Need for Speed Carbon* durftet ihr noch aus fünf verschiedenen Steuerungsvarianten wählen, nun gibt es nur noch eine. Ihr haltet die Wii-FB wie bei *Excite Truck* waagerecht. Mit 2 gebt ihr Gas, 1 fungiert als Bremse. Mit B zündet ihr den Nitro und die A-Taste zieht die Handbremse an. Mit dem Digipad könnt ihr außerdem manuell schalten und die Kamera einstellen. Nach etwas Eingewöhnungszeit – die Autos lenken eher gemächlich ein – fuhren wir routiniert unsere Runden. In den Drag-Rennen, wo es nur um Beschleunigung und punktgenaues Schalten geht, gibt es eine ganz besondere Steuerungsmethode, die wir euch im Extrakasten vorstellen. Das Fahrgefühl der verschiedenen Vehikel ist angenehm realistisch – besonders bei den sogenannten „Grip-Rennen". Das sind normale Rennen auf Rundkursen, bei denen euer Fahrzeug auf maximale Haftung

HIGHSPEED Die neuen Hochgeschwindigkeitsrennen verlangen volle Konzentration und Nervenstärke. BILD: N-ZONE



NÜTZLICH Optisches Tuning hat nun auch Einfluss auf das Fahrverhalten. Wählt eure Einstellungen mit Bedacht! BILD: N-ZONE

eingestellt ist. Schnell bekamen wir ein Gefühl für das Gewicht und die Trägheit des Wagens, der sich bei entsprechenden Geschwindigkeiten gehörig aufschaukeln kann. Außerdem gibt es spürbare Unterschiede zwischen den verschiedenen Wagenklassen. Schade nur, dass der Wendekreis mit der Wii-Steuerung arg groß ausfällt. Dadurch kosten Fahrfehler gleich doppelt wertvolle Sekunden.

FAHRFEHLER SIND TEUER

Um die zu vermeiden, lässt sich in zwei Stufen eine Fahrhilfe zuschalten, die in der Anfänger-Einstellung spürbar in eure Fahrkünste eingreift und euren Wagen zum Beispiel merklich vor Kurven bremst. Ohne diese Hilfen seid ihr schneller unterwegs, riskiert aber mehr Blechschäden. Die behält euer Rennwagen diesmal, bis ihr sie repariert. Das kostet Leistung und Geld und fügt sich prima in das neue Konzept der eher realistischen Rennsimulation ein. Besonders bei den Hochgeschwindigkeitsrennen droht der Abflug. Auf offenen Sprint-Strecken treibt ihr dabei euren Wagen bis an seine Grenzen. Jede Bodenunebenheit kann dabei den Totalschaden bedeuten. Hier müsst ihr einen Kompromiss aus Geschwindigkeit und Sicherheit finden. Auch die weiteren Wettbewerbe unterhalten und belohnen euch immer wieder mit neuen Teilen, Reparaturgutscheinen oder Geld. Davon kauft ihr neue Rennwagen oder motzt eure alten Karren tüchtig auf. Neu ist, dass auch kleine Entscheidungen – beispielsweise die Größe des Spoilers – einen Einfluss auf das Fahrverhalten haben. Haftung oder Maximalgeschwindigkeit? Ihr habt die Wahl.

GUTE AUSSICHTEN

Grafisch ist das Spiel durchaus solide – besonders die Automodelle sind schön gelungen und überzeugen oft mit tollen Spiegelungen. In unserer Vorschauversion trübte jedoch noch so manche triste Textur den Eindruck und auch die Umgebungen könnten mehr Details vertragen. Anhand unserer Screenshots könnt ihr euch selbst ein Bild von der Wii-Version machen. Wir hatten jedenfalls unseren Spaß mit dem neuen, erwachseneren *Need for Speed*. Die Karriere motiviert, verschiedene Rennmodi sorgen für Abwechslung und die vielen schicken Karossen erfreuen den Autonarren in uns. Wenn in der finalen Version auch noch die kleinen grafischen Schwächen ausgebügelt werden, wird für Rennspielfans kaum ein Weg an *Need for Speed ProStreet* vorbeiführen. ■

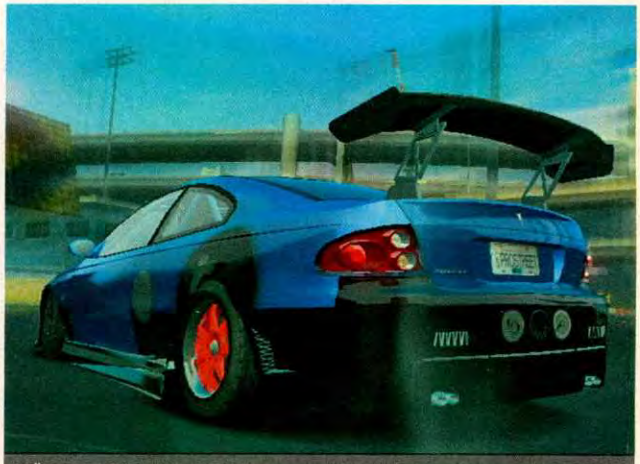
VORSCHAU

NFS PROSTREET

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1-2
Termin:	29. November 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Die Vorschauversion gefiel durch das neue Setting und die solide Technik. Ein Lichtblick im dünnen Segment der Wii-Rennspiele.

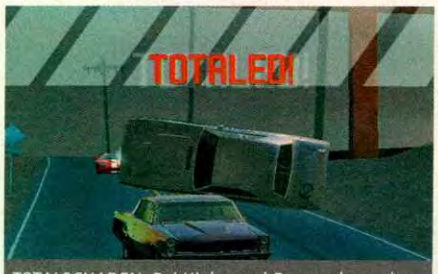


MÖRDER-SCHLITTEN Die Fahrzeugmodelle sind gut gelungen. Mit Aufklebern und Tuningkits könnt ihr euren Traumwagen gestalten. BILD: N-ZONE

FOLGT DER LINIE Die Ideallinie ist stets eingeblendet und zeigt an, wo ihr bremsen müsst. BILD: N-ZONE

BLICK ZURÜCK Per Tastendruck schaut ihr hinter euch. Doch passt auf, wohin ihr fahrt! BILD: N-ZONE

SCHLEUDER-TRAUMA Die Drift-Rennen benötigen viel Übung, motivieren aber ungemein. BILD: N-ZONE



TOTALSCHADEN Bei Highspeed-Rennen kann das schnell passieren. Ein teurer Spaß! BILD: N-ZONE

Hände an den Schaltknüppel!

Im Drag-Modus müsst ihr eine viertel Meile so schnell wie möglich zurücklegen. Die Wii-Fernbedienung wird dazu gerade gehalten und beim Schalten wie ein Schalthebel nach oben und unten gestoßen. Das funktioniert sehr gut und macht wirklich Spaß!

BURNOUT: Bevor es losgeht, wärmt ihr eure Reifen durch behutsames Durchdrehen auf. BILD: N-ZONE

GANG RAUF Ist die Drehzahl im richtigen Bereich, reißt ihr die Wii-FB nach oben. Gelenkt wird durch Neigen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Puzzle-Abwechslung mit Lyras Dämon
- Action-Elemente mit Eisbär Iorek
- Minispiele mit dem Goldenen Kompass
- Zwei Schauplätze, die es nicht im Film gibt
- Mit Wii-FB-Balancier-Abschnitten

Der Goldene Kompass

Das Spiel zum Film zum Fantasy-Bestseller

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Ein Waisenmädchen, ihr Dämon, der sich in vier verschiedene Tiere verwandelt, und ein riesiger Eisbär – das sind die Helden des Buchs *Der Goldene Kompass* von Philipp Pullman. Der schrieb die Geschichte und ihre zwei Fortsetzungen zwischen 1995 und 2000. In England und den USA sind die Romane so populär, dass das Filmstudio New Line Cinema sie als nächstes großes Kinoereignis nach den drei *Der Herr der Ringe*-Filmen plant. Kurz vor Weihnachten erscheint der erste Film, ebenso wie das passende Spiel, das bei Shiny Entertainment entsteht. Die Geschichte im Schnelldurchlauf: Das Waisenmädchen Lyra Belacqua geht aufs Oxforder Jordan College und hat wie alle anderen Kinder nur Flausen im Kopf. Doch als auf ihren Onkel Lord Asriel, der als Dozent am College arbeitet, ein Anschlag verübt wird und ihr bester Freund Roger verschwindet, startet das Abenteuer: Auf der Suche nach Roger und anderen Kindern reist sie ins den hohen Norden, wo sie den riesigen Eisbären Iorek Byrnison trifft und sich mit ihm anfreundet.

TIERISCHE HELFER

In Philip Pullmans Fantasywelt besitzt jeder Mensch einen Tier-Dämon, der seine Seele verkörpert. Bis zum Erwachsenenalter wechselt der Dämon häufig seine Gestalt – so auch Lyras Dämon Pantalaimon, kurz: Pan. Pans vier Formen: ein Faultier, eine Wildkatze, ein Habicht und ein Hermelin. Mit dem Habicht überwindet ihr beispielsweise einen Abgrund, mit dem Faultier klettert ihr auf ein Schiff und balanciert waghalsig auf dessen Segeln. Auf dem Rücken Ioreks prescht ihr über blockierte Wege und gebt zahlreichen Gegnern auf einmal Saures, etwa einem Wolfsrudel. Bei einem Shiny-Besuch probierten wir das selbst aus: Mit Pan balancieren wir auf dem Dach des Jordan College, mit Iorek rasen wir durch eine einsturzgefährdete Eishöhle und verkloppen einen Schamanen nebst seinen Handlangern im eisigen Norden. 108 Symbole sind im Spiel versteckt, mit denen ihr den Goldenen Kompass befragt: In einem der Minispiele verrät er euch, wie ihr knifflige und schwierige Situationen meistert. Anders als manch andere lieblose Filmumsetzung gehen die Entwickler mit viel Liebe ans Werk – so nahmen sie mit einem Orchester eine eigens komponierte Filmmusik auf, weil die des Films noch nicht fertig war. Auch die kleineren Wii-Eilnagen sind dabei für Kinder richtig spaßig! ■

VORSCHAU
DER GOLDENE KOMPASS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Shiny Entertainment
Spieler:	1
Termin:	30. November 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Der Goldene Kompass ist kein übler Filmlizenz-Schrott, sondern ein schlaues Action-Adventure – allerdings eher für jüngere Spieler.

NUR NICHT LOSLASSEN Lyra schwingt sich mutig über eisige Abhänge – ihrem in ein Faultier verwandelten Dämon Pantalaimon sei's gedankt. BILD: N-ZONE

TIMING IST ALLES Zum richtigen Zeitpunkt klettern Lyra und Pantalaimon in Wildkatzenform an einem Funken sprühenden Schaltkasten vorbei. BILD: N-ZONE

DA FLIEGEN DIE FETZEN Trotzdem zählt bei Fire Emblem vor allem strategisches Vorgehen. BILD: NINTENDO

MALERISCH Die Zwischensequenzen sehen – selbstverständlich – um einiges schicker aus als noch auf dem ollen NES. BILD: NINTENDO

Fakten

- Remake des ersten NES-Teils
- Touchscreen-Unterstützung
- Marth mischt mit.
- Basiert auf der Engine von The Sacred Stones (GBA)

Fire Emblem DS

Touchscreen-Ausflug ins Land der tapferen Helden!

AUTOR: KATHARINA REUSS

Die Begeisterung der Fans war groß, als Nintendo ankündigte, der kultigen *Fire Emblem*-Crew einen Ausflug auf den Nintendo DS zu spendieren. Marth und Co. erleben nochmals die Abenteuer aus dem allerersten NES-Teil der Serie, der in Europa übrigens nicht erschienen ist. Um eine bloße 1:1-Umsetzung wird es sich wohl kaum handeln, da der DS mit seinen innovativen Features Gameplay-Neuerungen geradezu anbietet. Ob die „Sidestorys", eine Erweiterung zu Teil eins, den Weg ins fertige Spiel finden, ist leider ungewiss. Die nötige Speicherpower hat der DS auf jeden Fall! Sicher ist hingegen, dass der Touchscreen Unterstützung erfahren wird – wir wünschen uns außerdem einen Online-Modus, wie er auch für den nächsten *Fire Emblem*-Ableger für die Wii geplant ist.

OHNE SCHWERT HAT MAN'S SCHWER

Der Kern der Story dreht sich um Marth, den jungen Prinzen aus dem Reich Altea. Ein niederträchtiger Magier entführt die Schwester des blaublütigen Zöglings und beschwört einen gefährlichen Drachen, der fortan die Menschheit bedroht. Ehrenhaft denkt Marth nicht nur an das Wohl seiner Schwester, sondern auch an das seiner Landsleute und macht sich auf, das Schuppentier zu bezwingen. Hierfür benötigt er ein legendäres Schwert, das ihr im Verlauf des Spiels zu erobern und zu behalten versucht. Es kann nämlich leicht sein, dass ihr die wertvolle Waffe verliert und die riesige Echse anderweitig besiegen müsst. Dies ist zwar möglich, aber äußerst schweißtreibend!

Der erste Teil des Strategie-Rollenspiels gilt zu Recht als einer der schwersten der ganzen Serie. Typisch für *Fire Emblem* ist die Tatsache, dass tote Helden auch tot bleiben. Verliert ihr euren tapferen Recken, sagt er dem Schlachtfeld endgültig Lebewohl und ihr müsst auf andere Kämpfer zurückgreifen. Tückisch gestaltet sich auch das Speichersystem, das unbarmherzig nur an festen Stellen zu Beginn und Ende einer Schlacht Absicherung garantiert. ■

FEDERN LASSEN Im Laufe des Spiels stehen euren Helden immer beeindruckendere Ausrüstung zur Verfügung. BILD: NINTENDO

VORSCHAU
FIRE EMBLEM DS

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Spieler:	1-?
Termin:	2008
Web:	wwww.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Noch hält sich Nintendo mit Informationen bedeckt, aber das Remake des ersten NES-Teils verspricht den gleichen Spaß wie die Vorgänger.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Der heiße Herbst hat begonnen! Kaum ist der Weltraum-Hit *Metroid Prime 3* erschienen, kommt mit *Super Mario Galaxy* bereits in wenigen Tagen das nächste große Spiele-Highlight auf die Wii. Zudem erscheinen noch dieses Jahr zwei Abenteuer mit Klempner-Beteiligung auf Wii und DS: *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* und *Mario Party DS*.

Wii	Super Mario Galaxy	16. November 2007	Jump & Run
Wii	Mario Kart Wii	2008	Rennspiel
Wii	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	November 2007	Sport
DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Frühjahr 2008	Sport
DS	Mario Party DS	23. November 2007	Geschicklichkeit

SUPER SMASH BROS.

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Hau den Lucas! Ein neuer *SSBB*-Herausforderer gibt sein Debüt. Neue Infos zu Lucas und dem abgedrehten Wii-Megaprügler lest ihr ab Seite 18 und in unserem *Super Smash Bros. Brawl*-Live-Ticker auf www.n-zone.de. Dort informieren wir euch täglich über neue Details.

Wii	Super Smash Bros. Brawl	2008	Beat 'em Up

POKÉMON

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

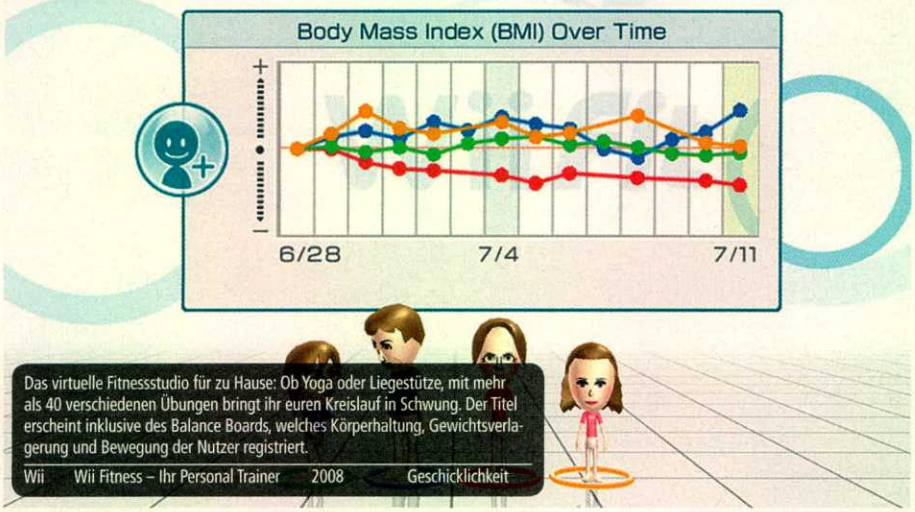
Pokémon Battle Revolution kommt am 7. Dezember 2007. Während *Pokémon Mystery Dungeon 2* in Japan der Renner ist, müsst ihr euch noch bis nächstes Jahr gedulden.

Wii	Pokémon Battle Revolution	7. Dezember 2007	Strategie
DS	Pokémon Mystery Dungeon 2	2008	Action-Adventure

Wii FITNESS

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO



Das virtuelle Fitnessstudio für zu Hause: Ob Yoga oder Liegestütze, mit mehr als 40 verschiedenen Übungen bringt ihr euren Kreislauf in Schwung. Der Titel erscheint inklusive des Balance Boards, welches Körperhaltung, Gewichtsverlagerung und Bewegung der Nutzer registriert.

Wii	Wii Fitness – Ihr Personal Trainer	2008	Geschicklichkeit

SONIC

Hersteller: Sega

Sonic startet durch! Für das kommende Jahr ist Sega Superstar Tennis für Wii und Nintendo DS angekündigt. In diesen Monat sind wir in Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen auf Rekordjagd gegangen. Den Test dazu findet ihr ab Seite 42.

Wii	Sega Superstar Tennis	Frühjahr 2008	Sport
DS	Sega Superstar Tennis	Frühjahr 2008	Sport
Wii	Sonic Riders: Zero Gravity	2008	Rennspiel
DS	Sonic RPG	2008	Rollenspiel

BILD: SEGA

FINAL FANTASY

Hersteller: Square Enix

In Japan ist *Crystal Chronicles* für den DS seit August erhältlich, bei uns müsst ihr euch noch bis 2008 gedulden. Hartnäckig hielt sich die Informationsflaute zu *Crystal Bearers* und *Ring of Fates*. Seit Ende Juli steht zumindest das GBA-Remake *Final Fantasy VI Advance* in den Läden und hilft euch, die Wartezeit zu überbrücken.

Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy XII: Revenant Wings	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy IV	2008	Rollenspiel

BILD: SQUARE ENIX

Was sonst noch kommt

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 2008
Genre: Rollenspiel/Strategie

Ein Release-Termin in Europa steht bisher noch nicht fest. News zum neuen *Fire Emblem*-Teil findet ihr auch auf www.n-zone.de.

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHR.

BILD: CAPCOM

Hersteller: Nintendo/Capcom
Termin: 30. November
Genre: Lightgun-Shooter

In den *Umbrella Chronicles* ballert ihr euch im Schnelldurchlauf durch über zehn Jahre *Resident Evil*-Geschichte.

Most-Wanted-Charts

Wii

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	4	Mario Kart Wii	3
2	2	Super Mario Galaxy	10
3	3	Metroid Prime 3: Corruption	10
4	Neu	Super Smash Bros. Brawl	10
5	Neu	Wii Fitness	1

NINTENDO DS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	15
2	2	Mario Party DS	3
3	5	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring …	18
4	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen …	1
5	Neu	Black & White Creatures	1

* Platz des Vormonats

Termine Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

Wii

November/Dezember

Asterix bei den Olympischen Spielen	22. November
Avatar – Der Herr der Elemente: Die Erde brennt	30. November
Cars: Hook International	30. November
Cranium Kabookii	November
Cruis'n	30. November
Der Goldene Kompass	30. November
Die Simpsons: Das Spiel	02. November
EA Playground	08. November
Endless Ocean	09. November
Ferrari Challenge	30. November
Game Party	30. November
Guitar Hero III: Legends of Rock	22. November
Lego Star Wars: Die komplette Saga	08. November
Lucky Luke: Go West!	22. November
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	23. November
Medal of Honor Heroes 2	29. November
Need for Speed ProStreet	29. November
Rayman Raving Rabbids 2	November
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	30. November
SmartyPants: Das Besserwisserspiel	22. November
Super Mario Galaxy	16. November
Wer wird Millionär?	15. November
WWE Smackdown vs. Raw 2008	30. November

Dezember

Brothers in Arms Road to Hill 30	Dezember
Bully Scholarship Edition	07. Dezember
Nitro Bike	Dezember
Pokémon Battle Revolution	07. Dezember
Tomb Raider Anniversary	Dezember
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	07. Dezember

Nintendo DS

November/2008

Asterix bei den Olympischen Spielen	22. November
Avatar – Der Herr der Elemente: Die Erde brennt	30. November
Bomberman Story	23. November
Boulder Dash Rocks	23. November
Call of Duty 4: Modern Warfare	November
Cars: Hook International	30. November
Der Goldene Kompass	30. November
Die Simpsons: Das Spiel	02. November
EA Playground	08. November
Ferrari Challenge	30. November
Flash Focus	23. November
Geometry Wars: Galaxies	14. Dezember
Lucky Luke: Go West!	22. November
Mario Party DS	23. November
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	23. November
My Horse & Me – Mein Pferd & Ich	22. November
Need for Speed ProStreet	29. November
Orcs & Elves	15. November
Panzer Tactics DS	November
Petz Katzenfreunde	08. November
Petz Hamsterfreunde	15. November
Rayman Raving Rabbids 2	November
Sophies Freunde Babysitting	November
Spyro: The Eternal Night	16. November
WWE Smackdown vs. Raw 2008	30. November
Warhammer 40k Squad Command	30. November

2008

Advance Wars 2	2008
Mein Wortschatz-Coach	2008
Sophies Freunde: Die Eisprinzessin	2008
Mein Life-Coach	2008
The Spiderwick Chronicles	Februar

Super Mario Galaxy (Wii)
Termin: 16. November BILD: NINTENDO

Mario Party DS (DS)
Termin: 23. November BILD: NINTENDO

Pokémon Battle Revolution (Wii)
Termin: 07. Dezember BILD: NINTENDO

Charts Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Wii Play	10
2	Neu	MySims	1
3	Neu	FIFA 08	1
4	7	Boogie	2
5	3	Big Brain Academy für Wii	3
6	Neu	Super Paper Mario	1
7	2	Mario Party 8	4
8	4	Mario Strikers Charged Football	5
9	6	Resident Evil 4 Wii Edition	4
10	Neu	Cosmic Family	1

LESER-CHARTS

Super Paper Mario überzeugte uns im Test zwar nicht vollends, aber der Titel liegt in eurer Gunst weit oben. Kurios, dass sich *Zelda: Twilight Princess* so lange an der Spitze hält – habt ihr es etwa immer noch nicht durchgespielt?

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	10
2	2	Wii Sports	9
3	4	Resident Evil 4 Wii Edition	4
4	5	Mario Party 8	5
5	Neu	Super Paper Mario	1

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	1
2	1	Pokémon Diamant-Edition	3
3	2	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	4
4	4	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	17
5	3	Pokémon Perl-Edition	3
6	WE	New Super Mario Bros.	12
7	10	Pony Friends	2
8	Neu	Catz	1
9	5	Animal Crossing: Wild World	17
10	Neu	Mario Kart DS	13

LESER-CHARTS

Keine Überraschung: Auch die neuen *Pokémon*-Editionen für den DS erweisen sich als echte Dauerbrenner. *Mario Kart DS* ist ebenfalls reichlich hartnäckig in den Charts vertreten. Bald ist das flotte Rennspiel zwei Jahre dabei!

Platz	*	Titel	Monate
1	4	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	3
2	1	Mario Kart DS	21
3	5	New Super Mario Bros.	14
4	WE	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	15
5	Neu	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	1

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Pokemon Fushigi no Dungeon: Tomi ...	DS
2	Neu	Tamagotchi no Puchi Puchi Omisecchi	DS
3	Neu	Pokemon Fushigi no Dungeon: Yami	DS
4	Neu	Zaidan Houjin Nippon Kanji Nouryoku	DS
5	1	Mario Party 8	Wii

USA-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Metroid Prime 3: Corruption	Wii
2	1	Wii Play	Wii
3	2	Mario Strikers Charged Football	Wii
4	4	Mario Party 8	Wii
5	3	Madden NFL 08	Wii

*Platzierung im Vormonat

Mitmachen! SMS schreiben und gewinnen! | Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Heatseeker	04/07		78%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Scarface: The World Is Yours	09/07		77%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Cosmic Family	11/07		75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
MySims	11/07		78%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 08	11/07	86%	83%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: Twilight Princess BILD: NINTENDO

ROLLENSPIEL
Super Paper Mario BILD: N-ZONE

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (DS)

BILD: N-ZONE

Florian Brich

Je länger ich *Phantom Hourglass* spiele, desto mehr Freude habe ich an den Slapstick-Szenen, der Stift-Steuerung und den tollen Inselmissionen.

CRAZY TAXI: FARE WARS (PSP)

BILD: PLAYZONE

Christoph Kraus

Upps, ich bin auf der PSP fremdgegangen! Aber was sollte ich denn anderes tun, wenn es für den Nintendo DS im letzten Monat nichts Gescheites gab?

MURMELN (REAL LIFE)

BILD: ARCHIV

Sascha Dowidat

Besonders die atemberaubenden Transparenzeffekte und die brillante Physik-Engine machen *Murmeln* zu einem zeitlosen Klassiker für Jung und Alt!

ELITE BEAT AGENTS (DS)

BILD: N-ZONE

Sebastian Stange

In den höheren Schwierigkeitsgraden ist das Rhythmus-Game knüppelhart, motiviert aber gleichzeitig ungemein. Ein Bonus-Song fehlt mir noch, den muss ich schaffen!

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr alle DS-Spiele, die mit mehr als 70% abgeschnitten haben!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Gunpey	06/07	83%	80%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um ...	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Final Fantasy III	06/07		83%

FORTSETZUNG ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

RENNSPIEL-REFERENZ
Mario Kart DS BILD: N-ZONE

EGO-SHOOTER-REFERENZ
Metroid Prime: Hunters BILD: N-ZONE

JUMP&RUN-REFERENZ
New Super Mario Bros. BILD: N-ZONE

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

GESCHICKLICHKEITS-REFERENZ
Dancing Stage Mario Mix BILD: N-ZONE

STRATEGIE-REFERENZ
Pikmin 2 BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	05/03	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
SSX On Tour	11/05	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
Aggressive Inline	09/02	89%

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Discs abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind. Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktions-Plattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

BILD: NINTENDO

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

EGO-SHOOTER-REFERENZ
Metroid Prime 2: Echoes BILD: N-ZONE

BEAT-'EM-UP-REFERENZ
Soul Calibur II BILD: N-ZONE

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Die Woche beginnt phänomenal: mit einem Stromausfall im Verlag! Alle Vierseiter fleißig zwischengespeichert? Sämtliche Spielstände gesichert? Gut so, dann lasst uns in der Küche genüsslich eine Cola aus dem Automaten ziehen! Woaaaah ... Nebel mit Sichtweite 5 Millimeter! Denn dummerweise hatten alle Raucher des Verlags die bahnbrechende Idee, gleichzeitig die Küche zu bepaffen. So lag schon nach zwei Minuten der Geruch von gefühlten 316.792 Glimmstengeln in der Luft. Besser Nichtraucher bleiben!

Zweite Woche

Sebastian und Christoph reisen nach München, um im Sega-Hauptquartier *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* zu spielen. Zwischen Dreisprung, Hammerwerfen und Tischtennis flitzen die beiden durch alle Büroräume und verstecken an den entlegensten Orten jeweils eine N-ZONE (siehe Foto, auch auf www.n-zone.de). Ob die Sega-Mitarbeiter schon alle Hefte gefunden haben?

Dritte Woche

Harald Ebert von Nintendo besucht uns mit der deutschen Version von *Super Mario Galaxy*. Wir lassen uns ins All schießen und packen in allerletzter Sekunde die ersten 15 Minuten Gameplay auf die DVD. Denn die muss bekanntlich vor dem Heft fertig werden.

Vierte Woche

Bewegung im N-ZONE-Team: Florian koordiniert ab sofort nahezu alle COMPUTEC-Konsolenmagazine und Christoph leitet neben seiner Tätigkeit als N-ZONE-Redakteur Wii Player – Das Magazin. Zudem gibt's ab nächsten Monat Verstärkung im Team. Wer zu uns stößt, verraten wir euch im nächsten Heft. Wir lesen uns!

VERSUNKEN IN ARBEIT Hey, wir wollen in der Mario-Galaxie nach den Power-Sternen greifen! Kann uns mal bitte jemand herausziehen? BILD: N-ZONE/VORLAGE: SUPER MARIO GALAXY

FLORIAN BRICH
36, Redakteur

... konnte beim redaktionsübergreifenden Stromausfall wenigstens die mitgebrachte Tageszeitung lesen.

BUCH-TIPP:
Daniel Tammet: 11 ist freundlich und 5 ist laut

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

... freut sich über die aktuellen N-ZONE-Heftverkäufe und -Online-Aufrufe. Das motiviert zum Weiterpowern!

CD-TIPP:
Less Than Jake – In With The Crowd

SEBASTIAN STANGE
25, Volontär

... trieb sich während der Heftproduktion öfters auf der Michaelis-Kirchweih in Fürth herum. Nur dort gibt es frische gebrannte Mandeln – lecker!

BUCH-TIPP: F. van Dannen – Zurück im Paradies

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

... hat seine Schallmauer-Experimente an den Nürnberger Dutzendteich verlegt und sucht noch Kugellager, die den Extrembedingungen standhalten.

CD-TIPP:
Colbie Caillat – Coco

STEFANIE SCHETTER
29, DVD-Redakteurin

... hat sich an ihrem ersten Kürbisrzept versucht – mit recht matschigem Ergebnis. Bis Halloween klappt das hoffentlich noch etwas besser.

BUCH-TIPP: Stephen King: Der Dunkle Turm

DAVID MARTIN
21, Online-Redakteur

... widmet sich ab sofort jeden Dienstag und Donnerstag exzessiven Sportübungen, bevor er sich in virtuelle Welten stürzt. Das bessert das Gewissen auf, gell?!

RETRO-TIPP:
Harvest Moon

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Mario & Sonic bei den Olympischen ... BILD: SEGA

Wii

42 Mario & Sonic bei den ...
46 Metroid Prime 3: Corruption
50 Rayman Raving Rabbids 2
52 Die Simpsons: Das Spiel
54 WWE Smackdown vs. Raw 2008
56 Guitar Hero III: Legends of Rock
58 Lego Star Wars: Die komplette ...
59 Rockstar präsentiert Tischtennis
60 Crash of the Titans
61 Die Sims 2: Gestrandet
62 Endless Ocean
63 Thrillville
64 Spider-Man: Freund oder Feind
64 Escape From Bug Island
65 EA Playground
65 Carnival: Die Jahrmarkt-Party

NINTENDO (DS)

66 Mario Party DS
68 Rayman Raving Rabbids 2
68 Naruto: Ninja Council
69 WWE Smackdown vs. Raw 2008
69 DK Jungle Climber
70 Könige der Wellen
70 Crash of the Titans
70 Spider-Man: Freund oder Feind
70 Thrillville

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN™

Blitzstart: N-ZONE stürmt die Test-Arena! Gibt's am Ende olympisches Gold?

Fakten

- 16 Charaktere (plus Miis)
- 20 Disziplinen
- 480p- und 16:9-Darstellung
- Dolby ProLogic II
- Online-Ranglisten
- DS-Version auf Frühjahr 2008 verschoben

88%
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Ob Ente süß-sauer, Glückskekse oder spottbillige „Marken"-Klamotten: Für viele Errungenschaften müssen wir China einfach danken. Doch nächstes Jahr geht der asiatische Kontinent erst richtig in die Vollen: Im August finden in Peking die Olympischen Sommerspiele statt und niemand Geringeres als Mario und Sonic sind ganz vorne mit dabei! Auch die N-ZONE ist am Start und hat es sich in der Reporterkabine gemütlich gemacht. Gebannt blicken wir in die Arena: Hat Sega die Trophäe für die beste Wii-Schwitz-Simulation seit *Wii Sports* überhaupt verdient?

WIE MARIO KART OHNE KARTS

Die Spielstruktur von *Mario & Sonic* ist ähnlich wie in der *Mario Kart*-Serie aufgebaut: Anfangs habt ihr nur eine begrenzte Anzahl an Spielmodi zur Auswahl, erst mit fortlaufender Spieldauer schaltet ihr neue Disziplinen und Charaktere frei. Auch der Multiplayer-Modus ist anfangs noch karg bestückt – Freispielen ist also angesagt! Das Herzstück des Olympia-Festivals sind die Zirkel: Hier absolviert ihr jeweils drei Disziplinen am Stück und schaltet neue Sportarten frei, wenn ihr es aufs Siegertreppchen schafft. Aber nicht nur deshalb ist die Motivation beim Spielen groß: Denn ähnlich wie ihr in *Super Smash Bros. Melee* hunderte Event-Nachrichten sammelt, hagelt es bei *Mario & Sonic* eine Fülle von Abzeichen. Diese schaltet ihr frei, wenn ihr vorgegebene Bedingungen erreicht. Der erste im Spiel aufgestellte Weltrekord wird genauso belohnt wie eine dauerhafte Führung im 100-Meter-Lauf. Und glaubt uns, es dauert ganz schön lange, bis ihr alle der oft tückisch versteckten Plaketten besitzt.

LAUFEN IST GESUND

Doch die Wahrheit liegt bekanntlich auf dem Platz. Und genau dorthin joggen wir jetzt, um uns den acht Sportarten zu widmen. Bei der Leichtathletik-Königsdisziplin, dem 100-Meter-Lauf, feuert ihr zunächst das Stadion-Publikum an, indem ihr ... na? na? na? ... in die Hände klatscht! Wii-Fernbedienung und Nunchuk repräsentieren dabei jeweils eine Handfläche – ist doch völlig logisch! So gibt's einen Bonus-Adrenalinschub. Beim Rennen pumpt ihr nun die beiden Controller-Hälften wild nach oben und unten, so als würdet ihr eure Arme auf und ab bewegen.
Diese Disziplin ist nicht nur die einfachste, sondern auf ihr basiert auch der später freischaltbare Hürdenlauf. Dort hüpft ihr über die Barrieren, indem ihr mitten im Lauf den B-Trigger drückt. Auch der Staffelsprint

TRAMPOLIN-TRAMPEL Führt die angezeigten Bewegungen der Reihe nach aus, damit ihr noch mehr Schwung gewinnt. BILD: SEGA

EN GARDE! Durch Pieks-Bewegungen der Wii-Fernbedienung heizt ihr dem Konkurrenten beim Fechten mächtig ein. BILD: SEGA

greift auf das oben erwähnte bewährte Gameplay zurück.

DLRG-SCHWIMMER IM VORTEIL?

Aber genug der Lauferei: Das Schwimmbad meldet erträgliche Temperaturen, deshalb sprinten wir sofort in den Pool. Beim Freistil-Schwimmen taucht ihr nach dem Startschuss ins Becken ab und führt angezeigte Bewegungen aus, damit euer Schwimmer übers Wasser spurtet. Ihr habt Mario gewählt? Dann stellt euch auf gemächliche Ruderbewegungen eurer Hände ein. Sonic ist euer Schwimmer? Mit ihm flitzt ihr über die Wasseroberfläche, indem ihr Wii-FB und Nunchuk abwechselnd nach oben und unten patscht. Der aus *Sonic Heroes* bekannte Kroko-Krauler Vector tritt an? Dann müsst ihr seinen Schwanz einsetzen, um euch in galanten Bahnen vorwärts zu bewegen.

Zwischendurch Luft holen nicht vergessen, sonst geht eurem Athleten schneller die Puste aus, als ihr „Sauerstoffflasche" buchstabieren könnt! Bei den ersten Schwimmrunden waren wir mit der Steuerung noch etwas überfordert, da im Menü etliche Zusatz-Steuerkniffe angezeigt wurden – beispielsweise das Abstoßen vom Beckenrand. Allerdings hatten wir den Dreh bald raus. Ein kleiner Haken bleibt dennoch – zumindest für Sportmuffel: Der Schwimmwettbewerb ist unglaublich ermüdend. Nach drei Runden im Missionsmodus, in dem wir eine vorgegebene Zeit erreichen mussten, brauchten unsere Hände erst einmal eine Ruhephase.

SCHÖÖÖN DURCHATMEN!

Diese finden wir beim Skeetschießen, oder auf gut Deutsch: dem klassischen Tontaubenballern. Wer die Variante aus Wii Play kennt, bekommt bei *Mario & Sonic* noch einen obendrauf: Hier bringt ihr vor dem Schuss zunächst eine aufblinkende Herzfrequenz zum Stoppen. Wer's im richtigen Moment schafft (oder eben nicht), dessen Fadenkreuz verkleinert oder vergrößert sich entsprechend. Somit ändert sich eure Treffwahrscheinlichkeit im positiven oder negativen Sinn. Außerdem kommt dadurch eine zusätzliche Prise Geschicklichkeit ins Spiel. Auch sonst gibt's beim Skeetschießen nichts zu meckern: Der Pointer bewegt sich flink über den Bildschirm (deutlich schneller als bei *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*) und die Objekte werden präzise erkannt. Ein noch glücklicheres Händchen ist nur beim Bogenschießen gefragt, aber Details dazu verraten wir euch im Extrakasten.

BATTLE FÜR OLYMPIA

Wer die Battle-Arenen in der *Mario Kart*-Serie mag, sollte unbedingt in die Traumdisziplinen von *Mario & Sonic* reinspielen: Dort sprintet ihr mit Fuchtelbewegungen über einen Laufpfad, springt mit B über Matschlöcher und weicht Gegnern aus. Klingt langweilig? Nö, denn erstens ist dieser Spielmodus mit vier Spielern eine wahre Spaßgranate, zweitens sammelt ihr in bester *Mario Kart*-Tradition Fragezeichen-Boxen ein, in denen sich rote Koopa-Panzer, Bananenschalen,

ACH MII SÜSS! In allen 20 Disziplinen könnt ihr eure Mii-Köpfe einpflanzen. Das verleiht dem Spiel noch etwas mehr Charme. BILD: SEGA

ICH FAAAAALLE! Die Traumdisziplinen sind das Highlight im Multiplayer-Modus. Wer erreicht den Boden als Erster? BILD: SEGA

Power-Sterne und weitere bekannte Extras befinden. Doch allzu viele Spielrunden am Stück sind nicht drin – dafür ist dieser Modus einfach zu anstrengend. Wir sind halt Weicheier! In einer weiteren Traumdisziplin saust ihr aus 10.000 Metern Höhe nach unten herab, pickt im freien Fall Ringe auf und setzt euch mit den eingangs erwähnten Items zur Wehr. Wer als Erstes unten landet, gewinnt. Und zwar einen Fallschirm. HAHA!

DAS EINZIG WAHRE TISCHTENNIS

Sehr gut spielt sich auch das Tischtennis: Hier haltet ihr die Wii-Fernbedienung wie einen echten Schläger und pfeffert im richtigen Moment drauflos – wahlweise auch mit Turboschlag. Auch ein Anschneiden ist möglich, aber solche Tricks entwickeln sich erst mit fortschreitender Spielzeit. Allerdings ist bei dieser wahrlich traumhaften (Traum-)Disziplin erst ein gewisser Lerneffekt nötig. Anfänger werden kaum über zwei Ballwechsel hinauskommen, da das Schlag-Timing recht penibel ist. Realistischer und gehaltvoller als das *Wii Play*-Tischtennis ist die Sportart mit Mario und Sonic allemal umgesetzt.

MINISPIELE? JA, WIRKLICH MINI!

Klare Sache, Minispiele dürfen bei einem anständigen Wii-Spiel nicht fehlen. Deshalb hat Sega fünf Mikrogames im Museum untergebracht – für jeden neuen Highscore werden Fragen zu den Olympischen Spielen beantwortet. Allerdings ist die Auswahl primär für Einsteiger geeignet. Für Profis sind die „Zähl die Koopas"-, „Hau den Gumba"- und „Deck die richtige Karte auf"-Spielchen viel zu seicht. Aber wir vermuten, dass Sega damit in erster Linie die Casual Gamer bedienen möchte – und vor diesem

Für Hektiker:

Wer es gerne hektisch mag, der ist beim Trampolinspringen richtig aufgehoben: Dort gewinnt ihr zunächst an Höhe, indem ihr die Fernbedienung beim Aufprall nach oben reißt. Schwupps, schon geht's in die nächste Runde: Jetzt gilt es Sprung für Sprung, die angezeigten Kommandos zu drücken. Schütteln, A, B, A, schütteln – das stresst!

Für Konzentrierte:

Beim Bogenschießen ist höchste Konzentration gefragt: Ihr bewegt das Fadenkreuz via Fernbedienung und Nunchuk und geht dabei gaaaanz sachte vor. Aber Achtung, auch der Gegenwind muss eingerechnet werden! Diese Disziplin ist frei von jeglicher Action und bietet einen willkommene Gegenpol zu den hektischen Lauflevels.

Für Schwitzfanatiker:

Ihr wollt euch beim Spielen so richtig anstrengen? Euer Body Mass Idex muss während des Zockens regelrecht dahinschmelzen? Dann ist Schwimmen das Richtige für euch: Führt die angezeigten Bewegungen mit der Wii-FB aus, um euren Rivalen davonzuplätschern. Das schlaucht: Nach vier Versuchen brauchten wir eine Pause.

Hintergrund geht der Museums-Modus schwer in Ordnung.

WII SPORTS IN SCHÖN

Optional könnt ihr in allen 20 Disziplinen eure Mii-Köpfe einpflanzen. Damit ist *Mario & Sonic* vier mal so umfangreich wie Wii Sports, was die Anzahl unterschiedlicher Wettbewerbe betrifft – und es sieht deutlich hübscher aus. Die Partikeleffekte beweisen, dass mit viel Liebe zum Detail gearbeitet wurde, im Stadion ist richtig Leben und die Charakter-Animationen reißen's ebenfalls. Nur das Publikum ist schwach inszeniert: Erinnerungen an die Bewegungen von 2D-SNES-Prüglern sind jedenfalls kein schmeichelhaftes Kompliment.
Sega hat bei seiner Olympia-Orgie ein sauber programmiertes, abwechslungsreiches und flüssig spielbares Gesamtpaket abgeliefert, das perfekt auf die Wii zugeschnitten ist. Klar liegt der Fokus auf fettem Multiplayer-Spaß, aber auch Solospieler haben dank zahlreicher Medaillen, Freischalt-„Zwang" und Kräftemessen via Ranglisten-Upload viel zu tun. In diesem Sinne: Packen wir's an! ■

MARIO KART RELOADED Fragezeichenblöcke sammeln, Items abgreifen, auf Gegner schleudern: Dieser Wettbewerb rockt! BILD: SEGA

REGATTA Die mit Abstand stressigste Disziplin macht kräftige Arme. BILD: SEGA

PING-PONG-PING-PONG Das Tischtennis ist anfangs ungewohnt, aber noch einigen Spielpartien habt ihr den Dreh raus. BILD: SEGA

CHRISTOPH KRAUS
speckt unfreiwillig ab.

Zieh! Schwing! Wirbel! Peng! Kraul! *Mario & Sonic* vereint 20 Sportarten in einem Paket – das sind fünfzehn mehr als in *Wii Sports*, und einen klaren Favoriten habe ich auch schon: das Tischtennis. Doch auch abseits des Sportfests gibt es für mich einen Multiplayer-Geheimtipp: In den Traumdisziplinen gestikuliert ihr wild mit euren Armen, sammelt in bester *Mario Kart*-Manier Items ein und duelliert euch in drei Spielrunden. Aaaachtung, Sonics roter Koopa-Panzer nähert sich Bowsers Bürzel!

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega/Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	23. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Wii Sports

- Ausgereifte Steuerung
- Mii-Unterstützung in allen Disziplinen
- Sehr ansehnliche Präsentation
- Bonusspiele etwas zu seicht

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 86% SOUND 82%

MULTIPLAYER **88%** SINGLEPLAYER **80%**

Siegerehrung in Peking: *Mario & Sonic* sieht sauber aus, spielt sich flott und macht eine Menge Gaudi. Gold!

Mario auf allen Kanälen!

N-ZONE-exklusiv:
Auf unserer DVD hauen wir euch die volle Ladung Mario um die Ohren. Und um die Augen.

Video-Premiere: Als erstes Magazin spielten wir die fertige deutsche Version von *Super Mario Galaxy* und servieren euch auf der DVD die ersten 15 (!) Gameplay-Minuten. Zudem gibt's bewegte Bilder zu *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*. Freut euch auf Tischtennis-Matches, Schwimmturniere, Sprints und mehr!

Ihr habt noch kein Abo? Dann blättert schnell auf Seite 71oder klickt auf abo.n-zone.de: Dort greift ihr euch für weniger als 52 Euro zwölf Ausgaben der N-ZONE ab, ein aktuelles Top-Game für Wii oder DS gibt's kostenlos obendrauf!

Metroid Prime 3: Corruption

Finale Landesequenz eingeleitet! – Auf ins bombastischste Weltraumgefecht der Wii-Geschichte!

Fakten

- Drei Schwierigkeitsgrade
- Bonusmedaillen-Feature via Wi-Fi-Connection
- Neues Command-Visor
- Cineastische Sprachausgabe
- Hoher Interaktionsgrad mit der Umgebung
- 480p-Modus bei 60 fps
- 16:9-Modus

N-ZONE SPIEL DES MONATS

94% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

AUTOR: MAIK KOCH

Der Weltraum – unendliche Weiten! Eine dunkle Bedrohung erschüttert erneut das All. Dark Samus und die Space-Piraten packen die Phazon-Kanone aus und infizieren sämtliche belebten Planeten mit der hochgiftigen Substanz. Als Nächstes steht die Region Kalandor auf ihrer Liste! Der Planet Norion, Basis der Galaktischen Föderation, steht unter Phazon-Feuer. Schon einmal wurden Dark Samus und die Space-Piraten besiegt. Es gibt nur eine Kopfgeldjägerin, die abermals für eine Rettung der gesamten Zivilisation infrage kommt: Samus Aran! Sie ist bereit für ihre schwierigste und gleichzeitig letzte *Prime*-Mission.

ATEMBERAUBENDE ATMOSPHÄRE

Eine Besonderheit der typischen *Metroid*-Atmosphäre ist es, Samus durch einsame und labyrinthartige Level-Passagen zu manövrieren. In den beiden *Prime*-Vorgängern gab es keine großen Inszenierungen. Die blonde Weltraum-Heldin wurde einfach zu einem Planeten geschickt und begann ohne viel Federlesen mit der Erkundung der Umgebung. *Metroid Prime 3: Corruption* hat da doch etwas mehr im Gepäck. Erstmals in der *Metroid*-Geschichte kommt ihr in Kontakt mit menschlichen Verbündeten. Die bisher namenlose Galaktische Föderation bekommt durch die Space-Troopers und deren Kommandanten Admiral Dane nicht nur ein Gesicht. Durch eine kinoreife Sprachausgabe kommt ordent-

SESAM ÖFFNE DICH Ihr entfernt die schweren Kabel einfach mit einem kurzen Beam-Beschuss. BILD: N-ZONE

IM VISIER Während ihr den Gegner im Fadenkreuz habt, schießt ihr trotzdem bequem auf andere Ziele. BILD: N-ZONE

METROID Die namensgebende Lebensform darf im finalen Teil natürlich nicht fehlen. BILD: N-ZONE

FARBENFROH Die Bloom-Lightning-Effekte machen das Spiel zu einem farbigen Feuerwerk. BILD: N-ZONE

lich Atmosphäre ins *Metroid*-Spielprinzip. Dabei geht kein Stück des typischen Spielgefühls verloren, denn im weiteren Spielverlauf seid ihr allein unterwegs und bahnt euch den Weg durch die fremden Welten.

DIE JAGD IST ERÖFFNET

Die Attacke der Space Pirates kommt überraschend und mit aller Härte. In einer kurzen Sequenz zerteilt ein gigantischer Laserstrahl einen Raumkreuzer der Galaktischen Föderation. Auch die G.F.S. Olympus von Admiral Dane steht unter Beschuss. Die Weltraumpiraten entern das Raumschiff. Eine gute Gelegenheit, sofort die wirklich brillante Pointer-Steuerung zu testen. Im Optionsmenü stellt ihr die gewünschte Empfindlichkeit des Pointers ein und schon kann die Schlacht beginnen. Der Advanced-Modus garantiert eine schnelle Bewegung des Blickfeldes und optimiert somit eure Reaktionsfähigkeit. Ohne lange Eingewöhnungszeit geht die intuitive Steuerung nach nur wenigen Minuten flott von der Hand. Selbst in hektischen Kämpfen verliert ihr nie die Übersicht. Genau das ist das große Plus des Spiels und macht den Titel zu einem Gameplay-Meisterstück. Wie genau das Kontrollschema aussieht und welche Einstellungen ihr noch verändern könnt, verraten wir euch im Controller-Check.

REISEROUTEN

Ähnlich wie in *Metroid Prime Hunters* für den Nintendo DS hüpft ihr mit eurem Raumschiff von Planet zu Planet. Dieses sogenannte „Planet Hopping" war einer der Hauptkritikpunkte am DS-Abenteuer. In *Metroid Prime 3* seid ihr zunächst auf drei unterschiedlichen Himmelskörpern unterwegs. Wie bereits erwähnt verteidigt ihr zu Beginn die Basis der Galaktischen Föderation auf Norion. Ein riesiger Phazon-artiger Meteor erscheint plötzlich in der Nähe des Planeten und bewegt sich auf diesen zu. Ein Einschlag würde den Kern Norions mit Phazon durchtränken. Ihr bewegt euch durch die Raumstation und stoßt dabei auch auf die anderen drei Kopfgeldjäger. Zusammen versucht ihr, eine riesige Kanone zu reaktivieren, um den Meteor zu pulverisieren und einen Einschlag zu verhindern. Bryyo ist der zweite Planet,

MEDAILLENSPIEGEL Für das Erledigen einiger Gegner erhaltet ihr Bonusmedaillen. BILD: N-ZONE

GHOR Der technikbegeisterte Hunter räumt mit seinem riesigen Gefährt den Weg frei. BILD: N-ZONE

welchen ihr bereist und der bereits mit Phazon infiziert wurde. Ihr folgt dem Hunter Rundas, um den Ursprung der Verseuchung zu finden und zu beseitigen. Die alten Ruinen sehen nur auf den ersten Blick verlassen und ausgestorben aus. Im Inneren der Trümmer setzt ihr gigantische alte Anlagen in Gang und erlebt eine erste überraschende Storywendung. Das dritte Reiseziel heißt Sky Town und befindet sich auf dem Planeten Elysia. In der gewaltigen Wolkenstadt begebt ihr euch zuerst auf die Suche nach der dortigen Aurora-Einheit. Ein gewaltiges Schienensystem verbindet die einzelnen Abschnitte und mithilfe des Grapple Beams erkundet ihr jeden Winkel der Himmelswelt. Egal ob Norion, Bryyo oder Elysia – das Bereisen der unterschiedlichen Welten wurde optimal in die Story und vor allem in das Gameplay von *Metroid Prime 3* integriert. Auf jedem der Planeten löst ihr zahlreiche Rätsel und erledigt die unterschiedlichsten Aufgaben. Neben den drei ersten Himmelskörpern erforscht ihr unter anderem auch eine verlassene Raumstation, aber wir wollen euch an dieser Stelle nicht zu viel verraten.

DIE WAFFENSYSTEME EINER KRIEGERIN

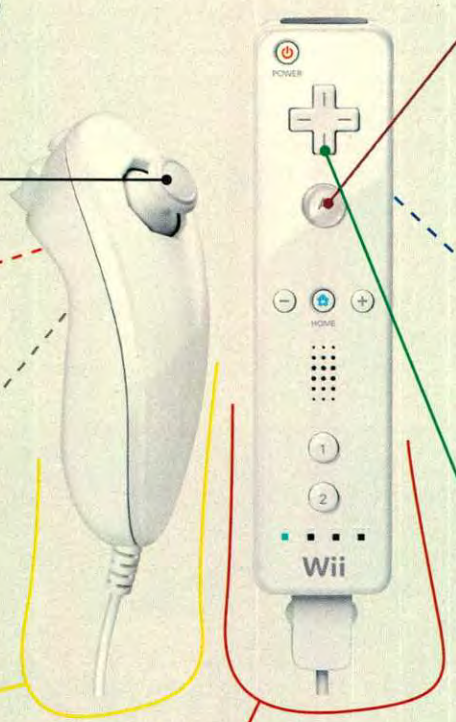
Die klassischen Beam-Waffen der *Metroid*-Serie heißen Ice- und Wave-Beam. In *Metroid Prime 3: Corruption* werden die beiden Waffensysteme nicht in Beam-Form in Samus' Raumanzug integriert. Ihr findet beispielsweise statt des Ice-Beams die brandneuen Ice-Missiles. Außerdem gibt es einen brandneuen Beam, den ihr aber am besten selbst findet. Nur so viel sei verraten: In Verbindung mit dem Röntgen-Visor schießt ihr damit sogar durch Wände! Enge Passagen durchquert ihr wie gewohnt in Morphball-Form. Die Morphball-Bomben und der Spring-Ball stehen euch bereits von Beginn an zu Verfügung. Um in Morphball-Form zu springen, flippt ihr einfach kurz die Fernbedienung nach oben. Kombiniert ihr Bomben und Spring-Ball miteinander, katapultiert ihr Samus in ungeahnte Höhen. Die Vorteile der Wii-Steuerung werden auch in puncto Interaktion mit der Umgebung deutlich. Der letzte Teil der *Prime*-Trilogie enthält neben Morphball-Aufgaben auch unzählige Schalter- und Umgebungsrätsel.

EIN ALTER BEKANNTER

Die packenden Bosskämpfe sind ein weiteres Highlight von *Metroid Prime*

Controller-Check

Das Prunkstück von *Metroid Prime 3* ist die Steuerung. Wir erklären euch die Tastenbelegung.



ANALOG-STICK
Bewegen: Mit dem Analog-Stick steuert ihr Samus Aran.

Z-TRIGGER
Lock-on: Der Z-Trigger dient zum Anvisieren der Gegner. Das verbesserte Lock-on-Feature erlaubt es euch, auch freie Ziele unter Beschuss zu nehmen.

C-KNOPF
Morphball: Im Morphball-Modus passiert ihr enge Passagen.

NUNCHUK
Grapple Beam: Um den Grapple Beam zu nutzen, schwingt ihr das Nunchuk nach vorne. Sobald sich der Verankerungsstrahl irgendwo festgebissen hat, zieht ihr den Nunchuck kräftig zurück, um Gegner zu entwaffnen oder Schleusentore zu öffnen.

A-KNOPF
Schießen (springen): In der Standard-Steuerung feuert ihr euren Beam mit dem A-Knopf ab. Glücklicherweise habt ihr im Menü die Möglichkeit, die Tastenbelegung der Knöpfe A und B zu vertauschen.

B-KNOPF
Springen (schießen): Wie schon in den Vorgängern dient der B-Knopf zum Springen. Bei erneutem Drücken könnt ihr in der Luft einen Space Jump sowie die Screw Attack ausführen.

DIGI-KREUZ (UNTERE TASTE)
Raketenwerfer: Mit der unteren Richtungstaste des Digi-Pads feuert ihr eure Raketen ab. Wir finden eine Belegung der restlichen Tasten des Digi-Pads wäre wünschenswert gewesen.

WII-FERNBEDIENUNG
Zielen, greifen: Standardmäßig könnt ihr per Pointer-Funktion Samus' Waffenarm bewegen und somit auf Gegner zielen. Außerdem löst ihr per Bewegungssteuerung zahlreiche Schalterrätsel.

3: Corruption und machen das Spiel zu einem unvergesslichen Erlebnis. Während die kleineren Gegner im Spiel schon brillant gestaltet sind, rocken die großen Brocken alles weg. Bereits nach kurzer Spielzeit auf der G.F.S. Olympus versperrt euch der riesenhafte Berzerker Lord den Zugang zu eurem Raumschiff. Ein ganz besonderes Wiedersehen feiert ihr mit einem alten Bekannten. Es handelt sich um den Feuer speienden Drachen Ridley. Schon seit dem Ur-*Metroid* von 1988 (PAL-Termin) für das NES sinnt der Erzfeind auf Rache an der blonden Weltraum-Amazone. Auf Norion begegnet ihr Meta Ridley und liefert euch schon sehr früh im Spiel einen der spektakulärsten Bosskämpfe des dritten *Prime*-Abenteuers. Wie ihr die Berzerker Lord und Meta Ridley erledigt, erfahrt ihr im ersten Teil der *Metroid*-Knackpunkte ab Seite 90.

DAS BISLANG BESTE METROID

Die PAL-Version von *Metroid Prime 3* bietet Besitzern eines entsprechenden Fernsehgerätes neben einem 16:9-Modus auch eine Auflösung von 480p. Die cineastische Sprachausgabe wurde aus der US-Version übernommen. Einzige Neuerungen sind die deutschen Bildschirmtexte und eine erhöhte Altersfreigabe. Während in den USA das Spiel schon ab 13 Jahren freigegeben ist, hat die USK dem Titel wegen der pistolenartigen Wii-FB-Handhabung einen Ab-16-Stempel aufgedrückt.

Der letzte Teil der *Prime*-Trilogie hebt das Konsolen-FPS-Genre in neue Dimensionen. Die intuitive und unmittelbare Spielkontrolle stellt alles in den Schatten. Das verbesserte Lock-on-Feature erlaubt dem Spieler trotz des anvisierten Ziels den Beschuss weiterer im Blickfeld befindlicher Gegner. Ihr verliert zu keinem Zeitpunkt im Spiel die Kontrolle über die blonde Weltraum-Amazone. Klare Kritikpunkte gibt es allerdings in Sachen Optik. Zwar wären die Partikel- und Lichteffekte so auf dem GameCube nicht möglich gewesen, doch einige Umgebungstexturen oder weit entfernte Hintergründe sehen detailarm und althergebracht aus. Trotzdem holt der Weltraumhit die volle Power aus der Wii-Konsole, denn schließlich läuft das Spiel ruckelfrei mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Zudem werden dunklere Bereiche durch das sogenannte Bloom Lightning aufgehellt. Die einzige Konkurrenz um den Titel „Spiel des Jahres" heißt *Super Mario Galaxy* und erscheint am 16. November 2007. Bis dato ist *Metroid Prime 3: Corruption* das Beste, was die Wii zu bieten hat! ■

ZUGESCHNAPPT Meta Ridley macht gleich zu Beginn des Abenteuers Jagd auf euch! BILD: N-ZONE

PIRATEEEN! Diese Versammlung wird mit der gnadenlosen Feuerkraft eures Beams aufgelöst. BILD: N-ZONE

MAIK KOCH
hängt gerne in Sky Town rum.

Endlich ist *Metroid Prime 3* auch in Deutschland erschienen! Nachdem ich die US-Fassung schon zweimal durchgespielt habe, lässt mich der Titel nicht los. Ich habe immer noch nicht alle Items gefunden und beginne sofort mit einer neuen Runde Weltraum-Action. Alle Hoffnungen, die ich in *Corruption* gesetzt habe, werden erfüllt. Das Warten hat sich in allen Belangen gelohnt und ein nahezu perfektes Epos beendet die *Prime*-Trilogie.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Metroid Prime (GC)

- Die perfekte Konsolen-FPS-Steuerung
- Gigantische Bosskämpfe
- Hoher Anteil an Rätselpassagen
- Geniales Leveldesign

WERTUNG STEUERUNG 95% GRAFIK 90% SOUND 92%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **94%**

Der erwartete Hit! Metroid Prime 3 ist einfach Pflicht für jeden Wii-Besitzer!

RUHE DA HINTEN! Mit einem Schütteln des Nuchuks verteilt ihr Backpfeifen an die Nervensägen. BILD: N-ZONE

Fakten

- 50 Minigames, 5 Shooter-Levels und 5 Musik-Einlagen
- Online-Ranglisten
- Kurze Ladezeiten
- 16:9- und 480p-Unterstützung

Rayman Raving Rabbids 2

Zückt die Wii-Fernbedienung und geht auf Hasenjagd!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Etwa ein Jahr ist es her, da eroberte eine Bande bekloppter Karnickel die Wii. In der Minigame-Sammlung *Rayman Raving Rabbids* stahlen sie Rayman – eigentlich der Held des Spiels – immer wieder die Show. Es ist aber auch verdammt schwer, die kleinen Langohren nicht sofort ins Herz zu schließen. Im zweiten Teil wird unsere Hasenliebe nun endlich erwidert, denn darin spielen die Rabbids die klare Hauptrolle.

TOLLE UNTERHALTUNG

Natürlich ist Rayman auch dabei, er ist im Einzelspielermodus sogar die einzig mögliche Spielfigur, doch selbst ihn kann man als Kaninchen verkleiden. Spielt ihr jedoch mit Freunden, könnt ihr euch auch für die knuffigen Kaninchen als Spielfigur entscheiden. Für die schaltet ihr außerdem mehr und mehr Kostüme frei, die ihr beliebig kombinieren könnt. In den einzelnen Wettbewerben wird die Wii-Fernbedienung vor allem für schnelle Schüttelaktionen oder Geschicklichkeitsspielchen benutzt. In zwei Games balanciert ihr etwa turmhohe Burger durch vorsichtiges Neigen der Fernbedienung zu den Tischen der Gäste. Zu viert ein Riesenspaß, schließlich rempelt ihr eure Mitspieler aus dem Weg, stolpert übereinander und richtet ein herrliches Chaos an. Es war eine gute Entscheidung, bei fast allen Minispielen alle Spieler gleichzeitig zocken zu lassen. Das Rezept des Spiels geht in einer Gruppe einfach besser auf.

IM SINGLEPLAYER NICHT GANZ SO WITZIG

Hier liegt jedoch auch der große Haken des Spiels. Denn im Einzelspielermodus sind die Minigames manchmal ganz schön langweilig. Ohne Konkurrenz macht es beispielsweise nicht so viel Spaß, Teller auf einem Stab zu drehen. Dabei haltet ihr die Wii-FB senkrecht und müsst sie gefühlvoll in der Luft drehen. Leider alleine eher öde. Daher können wir euch nur raten, euch jede Menge Freunde zum Zocken dazuzuholen. Gut, dass ihr nur für den Großteil der Spiele kein Nunchuk benötigt. Außerdem ist jedes Spiel in einem besonders einfachen Modus spielbar. So könnt ihr auch die Wenig- und Nichtspieler an den Partyspaß heranführen, ohne dass gleich Frust droht. Für die wären auch die genialen Shooter-Levels ein Tipp. Darin verteilt ihr wieder Pümpel in den Gesichtern argloser Rabbids, diesmal wurden die Hasen jedoch trickreich in reale Filmsequenzen eingebaut. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

LUST AUF EINE REISE?

Die einzelnen Spiele sind in Reisen angeordnet, die ihr gemeinsam oder mit Freunden spielen könnt. Eine Reise besteht aus vier zufälligen Minispielen einer Region – es gibt fünf davon – und einer Musik-Einlage. Ihr müsst also die jeweiligen Reisen mehrmals spielen, um alle Minigames freizuschalten. Bis zu drei Trips dürft ihr außerdem selbst zusammenstellen und speichern. All eure Favoriten lassen sich so in einem Rutsch durchspielen. Wir sind zum Beispiel von „Sind wir bald da?" sehr angetan.

WIE IN ECHT Für die Shooter-Sequenzen dienen echte Videoclips als Kulisse. BILD: N-ZONE

ANZIEHRABBID Freigeschaltete Kostüm-Teile dürft ihr beliebig kombinieren. BILD: N-ZONE

ROCK ON Die Musikeinlagen wurden ebenfalls neu gestaltet. Jeder Spieler darf ein Instrument wählen. BILD: N-ZONE

WASCHTAG Rubbelt mit Wii-FB und Nunchuk die Wäsche sauber, aber reibt nicht zu lange. BILD: N-ZONE

Dabei sitzt ihr mit einer Bande quengelnder Kaninchen im Auto und steckt im Stau. Mit der Wii-FB zielt ihr auf die Bälger und haut denen eine runter, die aufmüpfig werden. Das klingt zwar eher fies, ist aber dank der putzigen Inszenierung zum Brüllen komisch. Nieten gibt es aber auch im Repertoire des Titels. Manch ein Spiel – etwa das Schneckenrennen, bei dem ihr einfach nur hektisch die Wii-FB schüttelt – langweilt durch Einfallslosigkeit und fehlenden Witz. Viele Spielideen werden auch in mehreren Games verwendet.

TEIL EINS ODER ZWEI?

Im Großen und Ganzen ist *Rayman Raving Rabbids 2* eine gelungene Spielepackung und legt erfreulich viel Wert auf die Inszenierung der dümmlichen Rabbids. Wenn ihr es vor allem alleine spielen wollt, solltet ihr besser zum Vorgänger greifen. Dessen Minigames sind allesamt auf einen Spieler zugeschnitten und der Story-Modus motiviert zum Dranbleiben. Der Mehrspielermodus von Teil 2 verdient jedoch klar einen Hit. Besonders bei vier Hasenfreunden gleichzeitig wird die Punktehatz so schnell nicht langweilig. ■

SEBASTIAN STANGE
will einen Rabbid als Haustier.

Hach, sind Ubisofts alberne Langohren nicht süß? Schön, dass die kleinen Racker immer wieder für witzige Einlagen sorgen, etwa in Menüs oder Zwischensequenzen. Ohne sie wäre das Spiel nur eine ganz normale Minispielesammlung. Mit ihnen wird daraus jedoch eine wirklich witzige und motivierende Minispielesammlung. Schade, dass deren Reiz sich beim Alleinespielen nicht so gut entfaltet. Andererseits: wer spielt solch ein Spiel schon gern allein?

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	15. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.rabbids.com
Alternativen:	Mario & Sonic

- Ganz viele bekloppte Rabbids
- Teils geniale Minispiele
- Perfekt für mehrere Spieler
- Alleine nicht so witzig

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 79% SOUND 80%

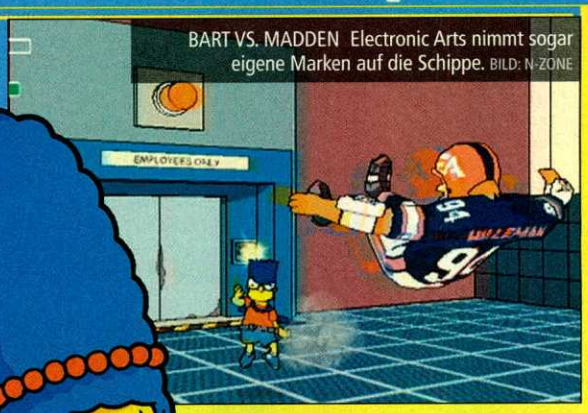
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
87%	76%

Der zweite Rabbids-Streich überzeugt vor allem im Mehrspielermodus und mit einem genialen Humor.

BÄUERCHEN Erst schüttelt ihr die Flasche, dann kippt ihr sie euch in den Hals. Je besser eure Leistung, desto mehr richtet euer Rülpser an. BILDER: N-ZONE

Die Simpsons: Das Spiel

Die gelbe Chaosfamilie hat schlechte Videospiele satt. Packt's EA richtig an?



BART VS. MADDEN Electronic Arts nimmt sogar eigene Marken auf die Schippe. BILD: N-ZONE

Fakten

- 16 Missionen
- Mit den Originalstimmen der TV-Serie
- Alle fünf Simpsons spielbar
- Drei Speicherstände
- Auf der Wii mit zusätzlichen Minispielen, …
- … aber ohne die Oberwelt der PS3-Version

VIDEO AUF DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wann würde der Boss von Electronic Arts schon zugeben, dass seine Produkte Schund sind? Und wo darf sich Homer Simpson schon als Pin-up-Luder präsentieren, wenn nicht im *Simpsons*-Spiel? Klingt ziemlich verrückt? Klar, aber dafür lieben wir die TV-Episoden schließlich. Aber noch viel abgedrehter ist eure Mission: Es gilt, die gelbe Chaosfamilie vor einem mittelmäßigen Videospiel zu bewahren, denn das ist in der Vergangenheit leider viel zu häufig geschehen. Doch jetzt finden wir zunächst heraus, ob EA seine Hausarbeiten gut gemacht hat. Ab nach Springfield!

AY CARAMBA!

In der Cel-Shading-Welt der Simpsons lotst ihr Homer, Marge, Bart, Lisa und Maggie durch 16 Missionen. Jede davon ist einer bestimmten Thematik zugeordnet und nimmt bekannte Serien, Filme oder Videospiele auf die Schippe. Wenn Ned Flanders in bester *GTA*-Manier aus dem Auto gezerrt wird oder Homer sich im beklemmenden Weltkriegs-Szenario den Allerwertesten kratzt, sind das schlichtweg Videospiel-Momente für die Ewigkeit! Ein Gerücht räumen wir übrigens endgültig aus der Welt: Die im Internet häufig diskutierte Parodie „Grand Theft Scratchy" hat

STREET FIGHTER Auf Knopfdruck verwandelt sich Bart in Bartman mit Flatter-Cape. BILD: N-ZONE

AUCH ZU ZWEIT SPIELBAR Die wichtigste Regel beim Wettessen: bloß kein Gemüse! BILD: N-ZONE

GRAND THEFT SCRATCHY Marge kommandiert mit ihrem Megafon andere Figuren herum. BILD: N-ZONE

ACHILLESFERSE Ein typisches Videospielklischee: Jeder Boss hat einen Schwachpunkt – auch dieser Donut-Mann. BILD: N-ZONE

es definitiv ins Spiel geschafft. In diesem Level zerstört ihr in der Rolle der friedliebenden Marge Dutzende Pappaufsteller eines gewaltverherrlichenden Videospiels. Der Clou: Marge führt die Zerstörungsorgie nicht selbst aus, sondern befiehlt mit ihrem Megafon Ned Flanders, Miss Crabapple und weiteren Figuren, die Mistgabel auf die Werbebanner zu werfen. Köstlich! An Anspielungen mangelt's aber auch sonst nicht: Im *Mario*-inspirierten Röhren-Level hat sogar Donkey Kong eine Gastrolle (siehe Extrakasten) und auf Knopfdruck wird Bart jederzeit zu Ba(r)tman, was ihm einen Flatterflug mit seinem Cape ermöglicht. Solche Gags finden sich zuhauf im Spiel und gerade die Spontanität dieser Persiflagen ist ein großes Plus des Spiels.

> » Das Gameplay ist zwar nicht allzu einfallsreich, erfüllt aber optimal seinen Job. «

RÄTSELN IN SPRINGFIELD

Das Gameplay ist zwar nicht allzu einfallsreich geraten, erfüllt aber optimal seinen Job. Die überwiegende Zeit bewegt und kämpft ihr euch durch Springfield und seine Areale, absolviert Geschicklichkeitspassagen, sammelt Krimskrams ein und aktiviert Hebel, die an anderer Stelle ... ja ja, ihr wisst schon. Jeder der fünf Charaktere hat naturgemäß eigene Fähigkeiten: Maggie krabbelt in der Ego-Perspektive durch enge Lüftungsschlitze und setzt ihren Schnuller ein, um an deren Ende Schalter in Gang zu setzen. Lisa schwört stattdessen auf Buddha-Meditation. Sie bugsiert Baumstämme oder Warp-Röhren (ja, genau die aus dem *Mario*-Universum!) via Telekinese an eine beliebige Stelle im Level. Das ist zwar nichts Neues, übertrifft aber deutlich die Standards, die wir bei einer Cartoon-Umsetzung erwarten.

KAMERATÜCKEN

Leider ist die Steuerung mittels Wii-Fernbedienung nicht so gut geworden wie mit dem Xbox-360-Controller: So dient das Digikreuz der Wii zum Drehen der Kamera, was in der Praxis zu häufigen Fehljustierungen und ungünstigen Perspektivenwechseln führt. Ebenfalls nervig: Vor allem am Anfang des Spiels häufen sich Sprünge ins Leere, da Geschicklichkeitspassagen überhand nehmen. Allerdings habt ihr bald den Dreh raus und richtig frustrierend ist der Titel zu keiner Zeit. Dafür sorgen faire Rücksetzpunkte, ein ausgewogener Schwierigkeitsgrad sowie eine gagbedingt hohe Motivation zum Weiterspielen. Es ist tatsächlich wahr: Einen Großteil seines Reizes bezieht das *Simpsons*-Spiel aus seinem Humor: Ihr wollt unbedingt in alle 16 Episoden reinzappen, alle Videospiel-Klischees sammeln und die Wii-Momente (auch zu zweit spielbar) freischalten.

CEL-SHADING AT ITS BEST

Doch das Beste am *Simpsons*-Spiel ist seine Nähe zur TV-Serie. Das „Look & Feel" gleicht den täglichen Episoden extrem, sodass ein unbedarfter Zuschauer glatt meinen könnte, ihr würdet euch eine neue Folge reinziehen. Die Grafik basiert nüchtern betrachtet zwar nur auf einem simplen Cel-Shading-Stil, aber wen stört das schon? Es ist fast schon zu schön, um wahr zu sein: Ja, endlich haben es die Simpsons zu einem guten Videospiel geschafft! Aber Achtung: Auf der Wii gibt es keine frei erkundbare Springfield-Stadt, daher sind Next-Gen-Spieler im Vorteil. Nur die Multiplayer-Spiele sind eher Beiwerk. ■

CHRISTOPH KRAUS
plagt die Gelbsucht.

Mein erstes *Simpsons*-Spiel hieß *Bart vs. the Space Mutants* und war schwierig, schlecht und unlustig. EA hat's richtig gemacht und bringt das Simpsons-Feeling perfekt rüber. Die Videos strotzen vor Humor und als Sahnehäubchen sind die Originalstimmen der Serie dabei. Schelte gibt's für die unpräzise Wii- Kameraführung.

DIE SIMPSONS DAS SPIEL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	08. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Spider-Man 3

- Simpsons-Humor klasse umgesetzt
- Mit den Original-TV-Stimmen
- Patzer bei der Steuerung
- Manchmal wirre Wegfindung

WERTUNG STEUERUNG 70% GRAFIK 74% SOUND 76%

MULTIPLAYER **60%** SINGLEPLAYER **77%**

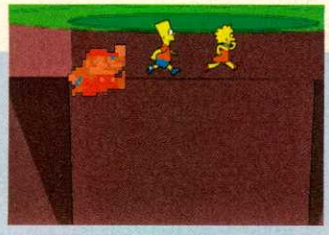
Ay Caramba: Trotz Standard-Gameplay und Kameratücken reißt es der Simpsons-Humor raus!

Best-of-Simpsons-Gags

Das *Simpsons*-Spiel strotzt vor Anspielungen auf bekannte Videospiele, darunter *Metal Gear Solid, Grand Theft Auto, Need for Speed, Madden NFL* oder *Super Mario Bros.* Wir zeigen euch eine kleine Auswahl der besten Gags!

PRINZESSCHEN? Holla, welches Opfer hat sich Donkey Kong denn da ausgesucht? BILD: N-ZONE

STRIPTEASE Homer als Boxenluder von Need for Speed: Bom Chika Wah Wah! BILD: N-ZONE


WARP-POWER Hey, diese Pose von Bart und Lisa kennen wir doch irgendwoher! BILD: N-ZONE

WWE SmackDown vs. Raw 2008

Abgespeckte Wrestling-Action ohne Tiefgang

AUTOR: MAIK KOCH

In den Neunzigerjahren hatte die WWE noch richtige Helden. Damals hieß es die Liga noch World Wrestling Federation und Charaktere wie Bret „The Hitman" Hart, Razor Ramon und „Big Daddy Cool" Diesel lieferten sich actionreiche Matches. Jedem Wrestling-Fan ist klar, dass die Kämpfe allesamt inszeniert sind, trotzdem beeindrucken die knallharten Kerle durch waghalsige Aktionen und spektakuläre Moves. Für das N64 gab es damals das Spiel *WWF No Mercy*, das aufgrund des genialen Karriere-Modus auch heute noch zu den Top-Titeln zum Thema Wrestling gehört. Der neue Wrestling-Titel aus dem Hause THQ heißt *SmackDown vs. Raw 2008* und kommt nicht mal ansatzweise in die Nähe der angestaubten Spielspaß-Granate.

FÜNF MATCH-ARTEN

Die Vorfreude auf die Wii-Version der *WWE SmackDown vs. Raw*-Reihe war groß, denn die Wrestling-Serie ist bekannt für zahlreiche Match-Varianten, jede Menge Wrestler und einen umfassenden Karriere-Modus. *SmackDown vs. Raw 2008* für die Wii enttäuscht jedoch auf ganzer Linie. Zwar steigt ihr mit insgesamt 50 Superstars aus SmackDown, Raw oder der ECW in den Ring, jedoch stehen euch im Modus „Jetzt Spielen" mit Single Match, Tag Team, Hardcore Match, Triple Threat und K.o.-Match lediglich fünf Match-Arten zur Verfügung! Gerade die spaßigen Varianten sucht ihr im neuen Wii-Ableger vergebens! So fehlen neben spannenden Battle Royals, Ladder Matches und der Option Survivor Series auch Buried-Alive-Matches, Hell in a Cell oder Fatal-4-Way-Kämpfe. Im Main-Event-Modus führt ihr einen WWE-Superstar oder einen eigens erstellten Kämpfer bis ganz an die Spitze.

Fakten

- Wrestling-Moves per Controller-Geste
- Wrestling-Moves per Controller-Geste
- Acht freispielbare WWE-Legenden
- Event-Modus
- 16:9- und 480p-Modi
- Lautsprecher- und Rumble-Funktion der Fernbedienung werden unterstützt

Nachdem ihr euch zwischen den Brands SmackDown, Raw oder ECW entschieden habt, wartet bereits der erste Gegner auf euch. Ziel ist es natürlich, so viele Fights wie möglich zu gewinnen, um ins Titel-Match zu gelangen. Außerdem trainiert ihr euren WWE-Superstar oder wechselt auch mal euer Brand, um neue Chancen auf den Titel zu erhalten. In dem gut gelungenen Karriere-Modus macht sich aber aufgrund der fehlen Match-Arten bereits nach kurzer Zeit Langeweile breit: Ihr kloppt euren Gegner windelweich, pinnt ihn und verlasst den Ring.

GESTENREICHES GAMEPLAY

Ob Body Slam, Clothesline oder ein Suplex vom obersten Seil, ihr führt alle Wrestling-Aktionen mittels Bewegung der Fernbedienung aus. Für leichte Griffe haltet ihr während des Schwungs die A-Taste gedrückt. Um schwere Aktionen auszuführen, bewegt ihr die Wii-FB bei gedrückter B-Taste. Setzt ihr einen Haltegriff an, werden euch unter eurer Lebensleiste alle möglichen Bewegungsrichtungen für einen Wurf angezeigt. Diese führt ihr möglichst schnell aus, denn euer Gegner wird versuchen, euch auszukontern. Um selbst einen Konterangriff zu starten, führt ihr einfach die gleiche Aktion wie euer Kontrahent aus. Um den Rivalen in die Seile zu schicken, haltet ihr den Analog-Stick in die gewünschte Richtung und schüttelt das Nunchuk. Habt ihr eurem Widersacher genug zugesetzt, führt ihr euren Finishing Move aus. Dafür haltet ihr A und B gleichzeitig gedrückt und zieht die

KONTERGRIFF Um schnell zu kontern, bewegt ihr die Fernbedienung in die gleiche Richtung wie euer Gegenüber. BILD: N-ZONE

SUBMISSION Durch Bewegen des Analog-Sticks zwingt ihr euren Kontrahenten zur Aufgabe. BILD: N-ZONE

UNDERTAKER Die Charaktermodelle der WWE-Superstars sehen verdammt realistisch aus. BILD: N-ZONE

» Im Karriere-Modus macht sich aufgrund der fehlenden Match-Arten schnell Langeweile breit. «

Wii-FB schnell in Richtung des Gegners. Insgesamt werden alle Bewegungen gut und sauber erkannt. Allerdings fühlt sich die Bedienung per Bewegungsgesten im Gegensatz zur Tastensteuerung träge und langsam an.

STIMMUNGSVOLL PRÄSENTIERT

In Sachen Präsentation haben sich die Entwickler richtig ins Zeug gelegt. Optisch machen die Helden des Rings eine sehr gute Figur. Die Charaktere zeichnen sich durch Detailreichtum und flüssige Animationen aus. Kleinere Grafikschwächen im Bereich der Gestaltung des Publikums sind dabei durchaus zu verschmerzen. Neben den stimmungsvollen Entrance-Songs der Wrestler wird die gute Präsentation von *WWE SmackDown vs. Raw 2008* auch durch einen emotionalen und abwechslungsreichen Kommentar abgerundet. Jedoch lebt gerade das Wrestling von den vielfältigen Match-Varianten. Genau diese suchen eingefleischte WWE-Fans in der Wii-Variante vergebens. Der Karriere-Modus bietet zwar gute Ansätze, leidet aber ebenfalls unter dem chronischen Mangel an unterschiedlichen Matches. *WWE SmackDown vs. Raw 2008* ist kein schlechtes Spiel, jedoch müssen beinharte Wrestling-Fans auf zu viele wichtige Details verzichten. ■

HOHES BEIN Mit einem gezielten Tritt fliegt der Widersacher aus dem Ring. BILD: N-ZONE

STUHLPROBE In einer der wenigen Spielvarianten wird ganz legal ein Stuhl zweckentfremdet. BILD: N-ZONE

HEREINSPAZIERT! Die gut inszenierten Einzüge der Superstars lassen wenigstens etwas Wrestling-Flair aufkommen. BILD: N-ZONE

MAIK KOCH
wäre gern Intercontinental Champion.

Ich war mal ein großer Wrestling-Fan und habe damals unzählige Stunden mit *WWF No Mercy* für das N64 verbracht. Ehrlich gesagt bin ich ziemlich enttäuscht von *SmackDown vs. Raw 2008* für die Wii. Ich habe mich so auf dramatische Ladder Matches und den actionreichen Royal Rumble gefreut. Leider gibt es diese Match-Arten im neuen Wrestling-Titel nicht. Der Wii-Ableger zielt mit der unkomplizierten Steuerung und dem langsamen Gameplay ganz klar auf die Schicht der Casual Gamer. Ob diese allerdings großes Interesse am Wrestling-Sport haben, wage ich zu bezweifeln.

WWE SMACKDOWN VS. ...

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	9. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	WWE: Day of Reckoning 2

- Schick animierte Wrestler
- Gute Wrestling-Atmosphäre
- Nur fünf Spielmodi
- Fehlende Langzeitmotivation

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 81% SOUND 82%

MULTIPLAYER **67%** SINGLEPLAYER **69%**

Optisch gelungenes Wrestling-Spektakel, das keine spielerischen Höhepunkte bietet

Guitar Hero III: Legends of Rock

God gave Rock 'n' Roll to you! – Jetzt wird abgerockt!

Fakten

- Über 70 Songs
- Enthält Gitarren-Controller
- Neuer Battle-Modus
- Slash und Tom Morello als freispielbare Legenden
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Koop-Karriere-Modus
- Online-Modus
- Lautsprecher- und Rumble-Funktion der Wii-FB werden unterstützt.

STARPOWER Im Röhren-Power-Modus verschwinden die Farben der Noten. BILD: N-ZONE

GITARRENGOTT Die Rock-Legende Slash hat den Battle-Track extra für Guitar Hero III eingespielt. BILD: N-ZONE

AUTOR: MAIK KOCH

Eine bislang erfolglose Garagen-Band sucht einen neuen Gitarristen. Da ihr im Moment sowieso nichts Besseres zu tun habt, schnappt ihr euch die Wii-Gitarre und spielt bei der Kombo kurzerhand Probe. Damit befindet ihr euch schon mitten im Karriere-Modus von *Guitar Hero III*. Kaum seid ihr in der Band, wartet schon der erste Gig auf euch. Ihr wählt zunächst neben eurem Charakter und einem Gitarrenmodell auch einen der vier Schwierigkeitsgrade aus.

ARE YOU READY TO ROCK?

Verfügt ihr bereits über *Guitar Hero*-Erfahrung, überspringt ihr getrost die Stufe „Leicht". Jetzt sucht ihr euch nur noch ein Lied aus und schon kann es losgehen. Auf dem Bildschirm erscheint nun das Griffbrett. Nach und nach laufen Töne von oben nach unten über den virtuellen Gitarrenhals. Ihr drückt einfach im richtigen Moment die entsprechend farbigen Knöpfe mit der linken Hand, während ihr zugleich mit der rechten den Anschlagsknopf betätigt. Als angehender Gitarrengott spielt ihr natürlich so viele richtige Töne wie möglich. Habt ihr euch als würdig erwiesen, erscheinen die sternförmigen Noten. Trefft ihr diese sauber hintereinander, werden die Röhren eures Verstärkers aufgeladen. Jetzt reißt ihr einfach die Gitarre hoch und setzt die sogenannte Starpower frei, um kurzfristig mehr Punkte zu machen. Habt ihr euch erfolgreich in der Band etabliert, fordern euch unter anderem die Legenden Slash (Ex-Guns-'n'-Roses) und Tom Morello (Ex-Rage-Against-The-Machine) zu einem Duell heraus.

ES KANN NUR EINEN GEBEN

Neu in *Guitar Hero III* sind die Guitar Battles. Statt der Starpower durch erfolgreiche Notenkombos verdienen sich erfolgreiche Saiteninstrumentalisten einige Special Moves, mit denen sie ihrem Kontrahenten das Gitarrenspiel erschweren. Das Ergebnis ist dann eine gerissene Seite, ein loses Tremolo, ein überlasteter Verstärker und noch vieles mehr. Steht nach Ende des Liedes immer noch kein Sieger fest, geht's in den Sudden-Death-Modus, bei dem jeder Fehler die Sicht auf die nächsten Noten weiter verdeckt. Besonders zu zweit machen die Rock-Duelle in *Guitar Hero III: Legends of Rock* richtig Laune. Doch das ist noch nicht alles. Im neuen Koop-Karriere-Modus gründet ihr auch zu zweit eine Band und spielt euch in den Rock-Olymp. Hierbei spielt ihr sogar andere Songs frei als im Einzelspieler-Modus. Der Nachteil dabei

GUITAR BATTLE Statt Starpower setzt ihr andere Special Moves gegen eure Gegner ein. BILD: N-ZONE

ist: Ihr benötigt eine zweite Gitarre. Um dennoch in den Genuss der neuen Lieder zu kommen, spielt ihr die Koop-Karriere neben dem Battle-Modus einfach online.

SATTES REPERTOIRE

Neben wenigen Gurken bietet die Trackliste von *Guitar Hero III* auch sehr viele Rockhits im Original. So zupft ihr den Anschlag der Plastikgitarre beispielsweise zu Raining Blood (Slayer), One (Metallica) oder Welcome to the Jungle (Guns 'n' Roses). Die Wii-Gitarre der Marke Gibson „Les Paul" sieht nicht nur schick aus, sondern bietet beim Spielen einige Besonderheiten. Verspielt ihr euch in einem Song, erklingen schiefe Töne aus dem Lautsprecher der Fernbedienung. Das virtuelle Rockgewitter in *Legends of Rock* lässt Rockerherzen höher schlagen. Die Einzigen, die den Kauf des Titels bereuen werden, sind eure Nachbarn! ■

MAIK KOCH
liebt endlose Gitarrensoli.

Mit meinem Idol Slash zusammen auf der Bühne zu sein war eines meiner Lebensziele! Mit *Guitar Hero III* geht dieser Traum in Erfüllung. Das Wii-Debüt der *Guitar Hero*-Reihe ist wirklich mehr als geglückt. Die vielen Songs sind gut gewählt und ich freu mich schon auf heiße Online-Duelle gegen unsere Leser! Leider ist der Preis des Spiels inkl. Gitarre mit 90 Euro echt happig.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 90,- (mit Controller)
Termin:	23. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.activisionvip.de
Alternativen:	Boogie

- Karriere-Modus zu zweit spielbar
- Wii-FB im Gitarrencontroller
- Online-Duelle
- Gute Controller-Verarbeitung

WERTUNG STEUERUNG 91% GRAFIK 82% SOUND 92%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
91%	88%

Dreht die Lautstärke bis zum Anschlag auf! Guitar Hero III bläst den Mief aus der Hütte!

Lego Star Wars: Die komplette Saga

Das passiert, wenn man Filme mit Bauklötzchen kreuzt!

Fakten

- Vereint beide bisherigen Lego-Star-Wars-Spiele
- Über 120 Spielfiguren
- Neue Levels, Charaktere, Power-ups und Herausforderungen
- Wii-FB und Nunchuk nötig
- Unterstützt kein 480p, dafür aber 16:9

VIDEO AUF DVD

MITTENDRIN Bei dieser hitzigen Raumschlacht müsst ihr vor allem Hindernissen ausweichen. BILD: N-ZONE

SURRRR Das Laserschwert ist die Jedi-Waffe Nummer eins. Auch die Macht ist immer wieder nützlich. BILD: N-ZONE

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Es war einmal in einer nicht weit entfernten Vergangenheit, da eroberte ein Spiel namens *Lego Star Wars* die Herzen von Zockern weltweit. Mit viel Witz und Liebe zum Detail wurde da die Story der drei neuen *Star Wars*-Kinofilme in ein spaßiges Action-Adventure im Lego-Look verpackt. Die Macht war stark in diesem Spiel und nicht viel später wurden auch die drei ersten Filme rund um Luke Skywalker und Han Solo als Lego-Spiel veröffentlicht. Auch dieses Spiel sorgte für ein zufriedenes Grinsen auf den Gesichtern von Zockern und Filmfans. Die Fusion aus Kultfilm und Bauklötzchen geht einfach hervorragend auf. Aus diesem Grund erscheint mit *Die komplette Saga* ein Bündel aus beiden *Lego Star Wars*-Titeln mit einigen Bonusinhalten für die Wii.

GEWOHNT SPASSIG

In Aktion spielt sich das Lego-Doppelpack genauso wie die Vorgänger auch. Ihr hüpft und kämpft euch in der Rolle zahlreicher *Star Wars*-Charaktere durch die Kulissen des Films, sammelt massenhaft Lego-Steine, löst kleinere Rätsel und baut immer wieder die Umgebung um. Mit dem Wii-Controller steuert sich die Action genauso gut wie mit dem Cube-Pad. Das Benutzen des Lichtschwerts per Fuchtelgeste mit authentischen Sounds aus der Wii-FB und einige Fahrzeuge, die durch Bewegungen gesteuert werden, sind ganz nett, reißen aber niemanden vom Hocker. Viel besser zündet da der gelungene Humor des Spiels. Beispielsweise finden sich viele Schlüsselszenen des Films als lustige Zwischensequenz im Spiel wieder, wo natürlich stets so einiges schiefgeht.

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

Neu in *Die komplette Saga* sind einige Charaktere, wie beispielsweise Watto, Zam Wessell oder Boss Nass. Damit sind insgesamt über 120 Spielfiguren enthalten und natürlich dürft ihr auch wieder selbst euren Lieblingscharakter zusammenstöpseln. Außerdem wurden die Levels des ersten *Lego Star Wars* generalüberholt und an die aktuellen Gameplay-Möglichkeiten angepasst. Zudem gibt es einige neue Levels und Herausforderungen. Wenn euch der Mix aus Film und Plastikspielzeug anspricht, werdet ihr den Kauf sicher nicht bereuen. Wer bereits beide Vorgänger besitzt, bekommt jedoch kaum Neues präsentiert. ■

WIE IM KINO Highlight des Spiels sind die witzigen Zwischensequenzen, die sehr nah am Filmvorbild liegen. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
will einen Wookie als Haustier.

Zugegeben, die *Star Wars*-Filme sind nicht ganz so mein Ding und auch meine Lego-Phase ist längst überwunden. Umso mehr erstaunte mich, wie viel Laune mir *Die komplette Saga* machte. Das Spiel hat Witz, Charme und bietet ein wirklich unterhaltsames Gameplay. Für Hardcore-Gamer dürfte der Spaß aber einen Tick zu einfach sein.

LEGO STAR WARS: D. K. S.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	8. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.Legostarwarssaga.com
Alternativen:	Crash of the Titans

- Riesiger Umfang
- Gelungener Humor
- Hoher Wiederspielwert
- Für Profis zu einfach

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 79% SOUND 80%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
83%	81%

Mit dem Star-Wars-Komplettset werden besonders jüngere Zocker stundenlang Spaß haben.

Rockstar Games präsentiert Tischtennis

Fakten

- Drei Steuervarianten
- 16:9-Modus
- Elf Tischtennisspieler
- 19 Tischtennis-Arenen
- … davon 15 freispielbar
- Realistische Ballphysik
- Lautsprecher der Wii-FB wird genutzt
- 480p-Modus

ANGABE Um aufzuschlagen, drückt ihr kurz den A-Knopf und schwingt dann einfach die Wii-FB nach oben. BILD: N-ZONE

FOKUS-SCHLAG Für kräftige Returns haltet ihr den B-Knopf gedrückt, während ihr einen Schlag ausführt. BILD: N-ZONE

BECKER FAUST Die Charaktere sind sehr gut animiert und jubeln sogar in ihrer jeweiligen Landessprache. BILD: N-ZONE

NETZROLLER Das flinke Gameplay wird durch passende Kameraschwenks noch actionreicher. BILD: N-ZONE

Temporeiche Ping-Pong-Party für die Wii!

AUTOR: MAIK KOCH

Im Fernsehen sieht Tischtennis aus wie ein Video, welches gerade auf achtfacher Geschwindigkeit vorgespult wird. Die Profis des in Deutschland eher unpopulären Hallensports hämmern sich die Bälle in einer unglaublich hohen Geschwindigkeit nur so um die Ohren. Reaktion und Schnelligkeit sind dabei die beiden Haupteigenschaften, welche ein angehender Champion mitbringen sollte. Um im Tischtennisspiel für die Wii erfolgreich zu sein, sind diese beiden Eigenschaften genauso hilfreich.

BRILLANTE BALLWECHSEL

Ein umfangreiches Tutorial erklärt euch zunächst die aufwendige und detailreiche Steuerung des Spiels. Hierbei werden euch neben den einzelnen Schlagarten auch die drei Steuerungsvarianten des Spiels erläutert. Wählt ihr die Steuerungsart „Standard", so übernimmt der Computer die Bewegung eures Charakters, ihr führt einfach per Bewegung der Wii-FB Angaben und Returns aus. In den anderen beiden Varianten kommt zusätzlich das Nunchuk zum Einsatz. Zusätzlich bewegt ihr via Analog-Stick euren Spieler in der Variante „Kontrollfreak" um die Platte oder bestimmt die Flugbahn des Balles im Modus „Scharfschütze". Insgesamt ist es zwar nicht schwer, den Ball zu retournieren, kontrollierte und erfolgreiche Schläge verlangen jedoch etwas mehr Präzision. Um den Ball auf die linke hintere Hälfte des Tisches zu befördern, schwingt ihr die Fernbedienung nach links oben. Für die rechte vordere Hälfte nach rechts unten. Um den richtigen Spin auf den Ball zu bringen, drückt ihr einfach die gewünschte Richtung auf dem Digi-Pad. Bereits nach kurzer Zeit habt ihr den Dreh raus und liefert euch packende Ballwechsel.

IHR DOMINIERT DAS GESCHEHEN!

Die Entwickler von Rockstar Games bringen einen wenig beachteten Sport erfolgreich auf die Wii. Die Gesten der Wii-FB werden präzise umgesetzt und die realistische Ballphysik vervollständigt das sehr gelungene Gameplay. Ihr seid zudem in der Lage, das Tempo des Ballwechsels zu forcieren und eure Gegner richtig zu dominieren. Ein kräftiger Schmetterball hält eure Gegner zunächst auf Distanz, danach setzt ihr im Idealfall einen gut getimten Stopp-Ball kurz hinters Netz. Leider gibt es in *Rockstar Games präsentiert Tischtennis* zu wenige Spielmodi. Während Einzelspieler im gelungenen Wettlauf-Modus zahlreiche Extras freispielen, bietet der Titel für zwei Spieler lediglich die Option Schaukampf. Wir vermissen neben zusätzlichen Mehrspieler-Varianten auch einen Online-Modus. ■

MAIK KOCH
ist ein Kontrollfreak.

Die virtuellen Ballwechsel sind einfach toll in Szene gesetzt. Der Turnier-Modus wird mit fortschreitender Spieldauer richtig schwierig und es gilt eine Menge Extras freizuspielen. Leider vermisse ich schmerzlich einen Online-Modus. Zudem spielt ihr zu zweit nur im Schaukampf gegeneinander. Nichtsdestotrotz begeistert das Spiel durch eine astreine Ballphysik und eine bis ins kleinste Detail ausgeklügelte Steuerung.

ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT TISCHTENNIS

Genre:	Sport
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Rockstar Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	take2games.de
Alternativen:	Mario & Sonic bei den ...

- Steuerung gelungen
- Freispielbare Arenen und Charaktere
- Sehr gute Ballphysik
- Kein Online-Modus

WERTUNG STEUERUNG 84% GRAFIK 81% SOUND 82%

MULTIPLAYER **82%** SINGLEPLAYER **83%**

Actionreiche Tischtennis-Umsetzung. Der fehlende Online-Modus verhindert eine Hit-Wertung.

CRASH-JACKING Ist dieses Icon auf dem Screen zu sehen, … BILD: N-ZONE

… so sattelt ihr auf den Rücken eurer Widersacher um. BILD: N-ZONE

Fakten

- Von den Machern von Simpsons: Hit & Run und Crash Tag Team Racing
- 8 bis 12 Stunden Spielzeit
- Für Anfänger
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 480p, 16:9-Modus

VIDEO AUF DVD

Crash of the Titans

Das Comeback der coolen Beutelratte

AUTOREN: MAIK BÜTEFÜR / CHRISTOPH KRAUS

Einst war *Crash Bandicoot* Sonys Versuch, ein Maskottchen zu etablieren, das an die Popularität von Nintendos Mario herankommt, doch schon früh wurde dieser Plan fallen gelassen. Nach einigen Jahren wurde die Marke gar an Vivendi verkauft, doch dort dürfte man sich über diesen Einkauf noch immer die Hände reiben, denn *Crash* gehört zu den kommerziell erfolgreichsten Marken der Videospielgeschichte. Lange war es still um die Beutelratte, jetzt durften die Entwickler von *Scarface (dt.)* der Marke neues Leben einhauchen.

ALT UND NEU

Crash of the Titans wandelt spielerisch auf den Pfaden der ersten *Crash*-Spiele, ergänzt die Hopsereien aber durch spaßige Prügeleien und die Möglichkeit, Gegner zu betäuben und anschließend selbst zu steuern. Diese Gegner wurden von Crashs Erzfeind Dr. Cortex aus ursprünglich niedlichen Tierchen geschaffen und haben teils beeindruckende Ausmaße. Leider verspricht dieses Feature mehr Abwechslung, als im eigentlichen Spiel geboten wird. Crash latscht durch streng begrenzte Levels, wird regelmäßig in Arenen zu ausladenden Kämpfen genötigt und übernimmt eine Kreatur nach der anderen. Diese haben zwar stets verschiedene Angriffe, doch die Unterschiede sind in der Praxis eher marginal. Auch die im Verlauf des Spiels erweiterbaren Fähigkeiten von Crash haben nur wenig echte Auswirkungen auf das Spielgefühl.

FÜR DIE KLEINEN

Das Abenteuer ist dennoch höchst sympathisch inszeniert und sollte vor allem jüngere Zocker begeistern – ältere Semester dürften sich schnell unterfordert fühlen. Irritierend ist die Altersfreigabe, denn auch wenn viel geprügelt wird, ist *Crash of the Titans* in erster Linie niedlich. Hier bietet sich der unterhaltsame Kooperationsmodus an, in dem Eltern gemeinsam mit ihrem Nachwuchs zocken können. Sonderpunkte gibt es für die Anspielung auf die Strandszene aus *Planet der Affen*, ansonsten dominieren Furzwitze und kotzende Schleimmonster.

OPTIMALE WII-PORTIERUNG

Die Umsetzung auf die Wii ist den Entwicklern gut gelungen: Zeigt ihr mit dem Wii-Pointer auf Kristalle, sammelt ihr sie ein, ohne erst auf sie zulaufen zu müssen. Auch das Flattern wird über Fuchteleien abgewickelt. Stimmig! ■

O WEIA! Dr. Neo Cortex hat Crashs Süße gemopst. Befreit seine Flamme! BILD: N-ZONE

CRASH HAWK Mit diesem Urwald-Skateboard könnt ihr sogar Grinds hinlegen. BILD: N-ZONE

CHRISTOPH KRAUS
sattelt auf Crashs Feinde um.

Radical Entertainment hat die *Crash Bandicoot*-Marke gut im Griff und lieferte ein überaus vergnügliches Jump & Run ab, das optimal auf den Geschmack der jüngeren Spieler zugeschnitten ist. Die Wii-Portierung ist dabei ausnahmslos gelungen: Die Steuerung macht keine Mucken und ein 480p-Modus ist auch dabei.

CRASH OF THE TITANS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Radical Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.vugames.de
Alternativen:	Ice Age 2: Jetzt taut's

- Kindgereche Aufmachung
- Toller Kooperationsmodus
- Items aufsammeln auch via Wii-FB möglich
- Für erfahrene Spieler zu flach

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
83%	79%	80%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
78%	76%

Rundum gelungenes Comeback der Beutelratte, das sich aber in erster Linie an jüngere Spieler richtet

Die Sims 2: Gestrandet

Lost geht in die nächste Runde – und zwar in Videospielform!

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Thematik folgt der Robinson-Crusoe-Geschichte
- Ein Speicherslot
- Wii-Fernbedienung dient als Cursor
- Ansonsten keine Nutzung von Bewegungssensoren
- Bekannter Sims-Editor enthalten
- Unterstützt 16:9-Modus

AUTOR: FELIX KOTHE

Seit vielen Jahren halten uns die kleinen Sims nun schon bei Laune – und wir sie am Leben. Das virtuelle Völkchen demonstrierte zuletzt seine grenzenlose Tierliebe und zieht mit *Gestrandet* nun endgültig einen Schlussstrich unter das fast schon angestaubte *Sims*-Gameplay. Es werden keine Traumhäuser mehr entworfen, keine schicken Klamotten mehr gekauft und erst recht keine Kühlschränke mehr geplündert. Ab jetzt geht es ums nackte Überleben!

„ICH HABE FEUER GEMACHT!"

Die Sims 2: Gestrandet lässt viele grundlegende Elemente früherer Serienableger hinter sich. Wie der Spieltitel bereits andeutet, erleidet euer eigens kreierter Sim auf hoher See Schiffbruch und wird im Stil von *Robinson Crusoe* oder des Abenteuerfilms *Cast Away* an den Strand einer verlassenen Insel geschwemmt. Eure primäre Aufgabe ist es nun, das kulturgeschockte virtuelle Alter Ego lange genug am Leben zu erhalten und eines Tages wieder in die Zivilisation zu führen. Nebenbei wollen die *Sims*-typischen Verlangen nach Schlaf, Komfort und sozialem Kontakt befriedigt werden. Euer Freundes- und Bekanntenkreis wird hierbei von geselligen Schimpansen und wilden Ureinwohnern verkörpert, mit denen ihr euch im späteren Spielverlauf in eingeschränkter Form „unterhalten" könnt.

Was für den virtuellen Protagonisten das gefährlichste Abenteuer seines Lebens darstellt, gestaltet sich für den Spieler als eines der innovativsten *Sims*-Spiele seit Langem. Die Jungs von Maxis zeigen zum richtigen Zeitpunkt Mut gegenüber zum Unbekannten und beugen mit frischen Ideen dem Recycling-Syndrom eines *Need for Speed* vor. Das Szenario ist nett, das Sammeln von Ressourcen und das Konstruieren neuer Werkzeuge macht Spaß. Schade nur, dass das Potenzial der Wii-Steuerung größtenteils verschenkt und aus grafischer Sicht eher ein Rückschritt gemacht wurde. Ansonsten: Kompliment! EA ist auf dem richtigen Weg. ■

GEMÜTLICH Damit die Komfort-Anzeige steigt, solltet ihr euch am Feuer wärmen. BILD: N-ZONE

FELIX KOTHE
redet mit seinem Volleyball.

Ich bin wirklich überrascht. Weder haben mich die Sims in der Vergangenheit sonderlich interessiert noch groß beeindruckt. Im Vergleich mit den Vorgängern gefällt mir *Gestrandet* jedoch am besten. Mir hat vor allem das Ressourcensammeln und Bauen von Hilfsmitteln und Werkzeugen gefallen. Und obwohl die Wii-Steuerung im Vergleich zu *Die Sims 2: Haustiere* um einiges ausgereifter daherkommt, empfinde ich es als äußerst bitter, dass das vorhandene Potenzial größtenteils verschenkt wurde. Mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk das Feuermachen mit zwei Steinen zu simulieren, wäre sicherlich spaßig gewesen!

DIE SIMS 2: GESTRANDET

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis Software
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	25. Oktober 2007
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Die Sims 2: Haustiere

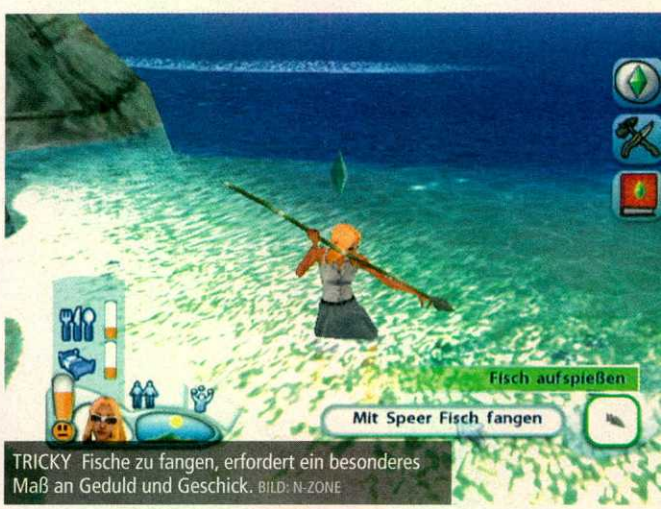
- Erfrischendes Insel-Gameplay
- Viele Interaktionsmöglichkeiten
- Potenzial der Wii-Steuerung verschenkt
- Grafisch nicht auf der Höhe der Zeit

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 71% SOUND 77%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	80%

Typisch hektisches Sims-Spiel mit Lost-Thematik, das mit frischen Ideen überzeugt

INDIVIDUELL Vor dem Spielstart erstellt ihr euch traditionell einen eigenen Sim. BILD: N-ZONE



TRICKY Fische zu fangen, erfordert ein besonderes Maß an Geduld und Geschick. BILD: N-ZONE

BESUCH AN BORD Auf dem Schiff trefft ihr auf Pinguine, Robben oder Seevögel. BILD: NINTENDO

GÄNSEHAUT In solchen Momenten spielt Endless Ocean alle Trümpfe aus und sorgt für wohliges Schauern. BILD: NINTENDO

HINWEIS Mit dem Unterwasserstift könnt ihr bestimmte Stellen im Riff dauerhaft markieren. BILD: NINTENDO

Fakten

- Touch-Generations-Titel
- Wi-Fi-Modus mit Extra-Freundescodes
- Eigene MP3s als Soundtrack
- Tag-, Nacht- und Höhlentauchen
- Über 200 Tierarten

Endless Ocean

Der relaxte Wohnzimmer-Tauchurlaub

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

In Endless Ocean taucht ihr ab ins endlose Blau des Ozeans. An Bord eines Forschungsschiffs erkundet ihr die Tierwelt des Inselparadieses Manaraui im Südpazifik. Als frisch eingestellter Taucher müsst ihr Untersuchungen anstellen, Tauchgästen die Schönheit der Wasserwelt zeigen und so viele Tierarten wie möglich klassifizieren. Nebenher dürft ihr das Meer auf eigene Faust erkunden, tierische Tauchfreunde finden und auf Schatzsuche gehen.

GENIALE ATMOSPHÄRE

Die erste Spielminute ernüchtert ein wenig. Die Grafik auf dem Forschungsschiff – es dient als begehbares Menü – ist eher mäßig und die Animationen der Spielfiguren recht hölzern. Euer erster Tauchgang ist jedoch ein wahrer Augenöffner. Die Unterwasserwelten wurden schön gestaltet, Lichtstrahlen verzaubern die Szenerie und eine unaufdringliche, exotische Musik erklingt. Zwar kommt die Grafik technisch nicht an *Metroid Prime 3* und *Mario Galaxy* heran, sie vermittelt aber ein herrliches Tauchgefühl. Untermalt wird das Ganze durch den beständigen Sound des Atemgeräts und das Blubbern von Luftblasen. *Endless Ocean* ist wirklich entspannend und fordert euch spielerisch kaum. Ihr könnt sehr wenig falsch machen, euch bei jeder Aufgabe viel Zeit lassen und euer Abenteuer in Ruhe genießen. Kein Wunder, dass der Titel zu Nintendos Touch Generations zählt.

TAUCHEN FÜR JEDERMANN

Die Steuerung ist einfach: Mit dem Pointer weist ihr eurem Taucher die Richtung und mit B schwimmt ihr los. Ein Klick auf einen Fisch genügt und die Kamera folgt ihm. Dann könnt ihr ihn füttern oder streicheln und immer mehr Infos über ihn sammeln. Die Animationen der Meeresbewohner sind gelungen, besonders die Begegnung mit Delfinen – einer davon wird sogar euer Tauchbegleiter – oder Walen sind schlichtweg beeindruckend. Wenn ihr euch daheim einfach mal entspannen, eine fantastische Unterwasserwelt erkunden und auch etwas lernen wollt, solltet ihr unbedingt einen Tauchgang mit *Endless Ocean* wagen. ■

SEBASTIAN STANGE
bleibt beim Tauchen trocken.

Endless Ocean ist für mich die positive Überraschung des Monats. Ich hätte nicht gedacht, dass das Tauch-Erlebnis so gut auf die Wii transportiert werden kann. Klar, grafisch wäre sicher mehr drin gewesen, aber die einmalige Unterwasser-Atmosphäre wird einfach perfekt getroffen und der Verzicht auf schwere Aufgaben macht die Wii-Tauchgänge zu einer entspannenden Abwechslung zum Spiele-Alltag. Mehr davon!

ENDLESS OCEAN

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Arika
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	9. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Ein Tauchurlaub in der Südsee

- Geniale Atmosphäre
- Einfache Steuerung
- Abwechslungsreiche Missionen
- Technisch nur Mittelmaß

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 74% SOUND 78%

MULTIPLAYER **76%** SINGLEPLAYER **80%**

Entspannender Tauchausflug, der durch eine gelungene Steuerung und tolle Inszenierung überzeugt.

BAUGENEHMIGUNG Mit Nunchuk und Fernbedienung wählt ihr aus über 20 Attraktionen. BILD: N-ZONE

MINIGAMES Mit Vollgas und einem guten Gleichgewichtssinn rast ihr über die Minipiste. BILD: N-ZONE

PUBLIKUMSVERKEHR In der Themenpark-Simulation achtet ihr auf die Stimmung eurer Gäste. BILD: N-ZONE

Thrillville: Verrückte Achterbahn

Aufbauen und Spaß haben - Der Genre-Mix im Freizeitpark.

AUTOR: MAIK KOCH

Was passiert eigentlich, wenn man eine Minispiele-Sammlung zusammen mit den Spielen *Theme Park* und *Rollercoaster Tycoon* in einen Topf wirft und die Mischung kräftig aufkochen lässt? Genau das haben die Entwickler von *Thrillville: Verrückte Achterbahn* gemacht. Herausgekommen ist eine neue Freizeitpark-Simulation, in der ihr eure eigene Kirmes managen dürft. Neben dem Marketing und der Ausbildung neuer Mitarbeiter gestaltet und testet ihr natürlich eure eigenen Achterbahnen.

A WALK IN THE PARK

In *Thrillville* lenkt ihr die Geschicke eures Parks in Gestalt eines normalen Besuchers. Dabei lauft ihr durch den Freizeitpark, baut nach Lust und Laune Fahrgeschäfte und redet mit den Besuchern über deren Vorlieben. Das Feedback der Gäste spielt in der Themenpark-Simulation eine wichtige Rolle, schließlich sollen diese auch brav ihr Bares in eurem Park verjubeln. Mit dem hart verdienten Geld zieht ihr dann sogenannte WHOA-Achterbahnen auf. Diese enthalten besonders spektakuläre Teilabschnitte, die den gemeinen Parkbesucher richtig begeistern werden. Hier habt ihr beispielsweise die Wahl zwischen dem Hotrod Stunt, der Wagen der Besucher über einen Abgrund schleudert, oder einem riesigen Greifarm, der die Gondel über das Stück fehlende Strecke hebt. Mit Fernbedienung und Nunchuk sind eurer Kreativität dabei keine Grenzen gesetzt – Hauptsache spektakulär und nervenaufreibend. Natürlich testet ihr neue Attraktionen auch selbst. In Form diverser Minispiele wie Crash-Rennen, Shoo-'em-Up-Einlagen oder Rhythmusspielen prüft ihr die jeweiligen Fahrgeschäfte auf Herz und Nieren. Das sorgt im Achterbahn-Alltag für ein wenig Abwechslung.

MATSCHIGE MIXTUR

Thrillville: Verrückte Achterbahn besitzt zwar einen gewissen Unterhaltungswert, schweift aber einen Tick zu weit in verschiedene Richtungen ab. Wer mit all diesen Genres etwas anfangen kann und das Szenario Themenpark mag, steigt hier gerne zu. ■

MAIK KOCH
meidet echte Achterbahnen.

Leider fehlt es dem Mix aus Wirtschaftssimulation und Spielesammlung an Tiefgang. Trotz der guten Spielbarkeit mit Fernbedienung und Nunchuk sind nur wenige Minispiele wirklich gut. Die Baumöglichkeiten sind bereits nach kurzer Zeit ausgeschöpft. In *Thrillville* macht ihr von allem ein bisschen, aber nichts gründlich.

THRILLVILLE: VERRÜCKTE ACHTERBAHN

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Frontier Developments
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	19. Oktober 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.activisionvip.de
Alternativen:	–

- Guter Achterbahn-Editor
- Viele Missionen
- Häufige Ruckler
- Unausgereifter Genre-Mix

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 73% SOUND 71%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **71%**

Der bunte Genre-Mix weiß nicht so recht, wo er denn eigentlich hinwill. Wer's braucht!

Spider-Man: Freund oder Feind

Feind sein oder nicht sein, das ist hier die Frage!

Fakten

- 20 Missionen
- Mit Multiplayer-Modus
- Von den Machern von Mario Strikers Charged
- 13 Spielpartner
- Drei Spielmodi

FLUTSCH-NETZ Auf Knopfdruck hüllt Spidey seine Gegner ins Spinnennetz. BILD: N-ZONE

WUCHTBRUMME Auch vor großen Gegnern macht Peter Parker nicht Halt. BILD: N-ZONE

Die Hintergrundgeschichte zu *Spider-Man: Freund oder Feind* ist kurz erzählt: Spider-Man versucht Unmengen von Phantommonstern zu besiegen und ist dazu gezwungen, sich mit Erzrivalen wie Black Cat, Venom oder Dr. Ock zu verbünden. Ihr versucht also, mit einem von 13 spielbaren Bösewichten als Helfer die Invasion in 20 sehr kurzen Missionen zu vereiteln. Nach und nach spielt ihr alle Helfer frei, die entweder von der (akzeptablen) künstlichen Intelligenz gesteuert oder von einem zweiten Mitspieler übernommen werden. Im Upgrade-Labor könnt ihr die Heldenfähigkeiten nach einer Mission verbessern. Der Mehrspieler- Modus ist sehr amüsant, da ihr in kleinen Arenen gegen eure Freunde antretet. Es gibt keinen hohen Schwierigkeitsgrad, da ihr nur gegen die Phantommonster kämpft. Die Grafik des Action-Prüglers wurde comichaft inszeniert, doch die einzelnen Levels sind sehr detailarm gestaltet. Trotz störrischer Kamera gelingt aber die Kontrolle der einzelnen Helden gut. *Spider-Man: Freund oder Feind* ist unterm Strich leider nur eine aufgewärmte Version der *Spider-Man*-Trilogie. Im Team kommt aber Spaß auf. **(mk/ck)**

TEST

SPIDER-MAN: FREUND ODER FEIND

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Next Level Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	11. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.activision.com
Alternativen:	Spider-Man 3

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 61% SOUND 67%

MULTIPLAYER **73%** SINGLEPLAYER **66%**

Spideys zweites Wii-Abenteuer macht zwar im Team Laune, ist aber auf Dauer sehr eintönig.

Escape From Bug Island

Bugs? Gibt es hier zum Glück nicht. Flüchten? Jaaaaa, bitte!

Fakten

- Ursprünglich als Necro-Nesia angekündigt
- In Japan als Wii-Starttitel erschienen
- Deutsche oder japanische Sprachausgabe
- Rechts- oder Linkshändermodus
- Drei Schwierigkeitsgrade

PFUI SPINNE! Mit ihren roten Augen könnte die Gottesanbeterin sogar im Dunkeln lesen. BILD: N-ZONE

WEG MIT EUCH! Rüttelt Wii-FB und Nunchuk, um diese Viecher loszuwerden. BILD: N-ZONE

Kennt ihr noch diese Kinderzeltlager, in denen pünktlich um 21 Uhr die Laterne ausging und Tante Erna euch mit einem Butterbrot weckte? *Escape From Bug Island* ist weit davon entfernt, so spaßig zu sein. Ihr schleicht mit einem profillosen Jungen durch detailarme Wälder, drescht im Minutentakt auf ewig gleiche Gottesanbeterinnen ein und lauscht der schleifenartig abgespulten Auf-Teufel-komm-raus-spannend-sein-will-Musik. Dumm nur, wenn schon das Gameplay im Ansatz daran scheitert, jegliche Atmosphäre aufzubauen. Die Story rankt sich um eure Freundin Michelle, die auf einer Insel verschleppt wurde. Haben wir Lust, das Geheimnis zu ergründen? Nö. Dazu ist der Spielablauf zu zäh, die Gegner zu kleinviehartig, das Arsenal zu öde und die Areale der Insel ähneln sich zu sehr. Aber hey, zumindest die Steuerung ist gut gelungen. Damit dieser Text wenigstens einen Hauch von Nutzen hat, haben wir noch einen Tipp auf Lager: Um Ameisen und Ohrenzwicker effektiv aus eurer Wohnung zu beseitigen, empfiehlt es sich, mit Lavendelöl getränkte Watte auszulegen. Für diesen Kniff habt ihr nichts zu danken! **(ck)**

TEST

ESCAPE FROM BUG ISLAND

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Spike
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	04. Oktober 2007
Spieler:	www.eidos.de
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Im Freien campen

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 45% SOUND 42%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **36%**

WIR wissen, warum dieser japanische Wii-Starttitel so lange zurückgehalten wurde. Frei von Spannung!

EA Playground

Interaktiver Spielspaß für große und kleine Kinder

Mit *EA Playground* wird das Wohnzimmer zum Spielplatz. Jeder der vier Spieler sucht sich als Erstes ein Kind aus. Selber erstellen ist leider nicht möglich. Mit eurer Figur betretet ihr dann sofort den Spielplatz, wo euch das beste Kind die Regeln erklärt: Ihr tretet in einer beliebigen Disziplin gegen einen anderen Spieler oder die Konsole an. Gewinnt ihr, bekommt ihr einen goldenen Sticker und die Möglichkeit, eure Gegner erneut herauszufordern – mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad natürlich. Habt ihr genug goldene Sticker gesammelt, öffnet sich der nächste Parcours. Dort findet ihr die gleichen Spiele in anderen, schwierigeren Settings. Dafür braucht ihr gute Power-ups. Die kauft ihr euch mit Murmeln. Die bunten Kullerchen sind überall auf dem Gelände verteilt und dienen auch als Belohnung für diverse Minigames. Die meisten Spiele sind für Anfänger einfach zu bewältigen. Herausforderungen wie Völkerball und Papierflieger lassen auch bei Wii-Experten keine Langeweile aufkommen. Die Spielgrafik ist wunderbar quietschig – für Kinder eben. Die Steuerung fühlt sich teilweise etwas schwerfällig an. Trotzdem hat *EA Playground* das Potenzial, einige Stunden gut zu unterhalten. **(sw)**

Fakten

- Für Gelegenheitsspieler und jüngere Wii-Zocker
- Drei freischaltbare Orte
- Steuerung ohne Nunchuk
- Auch für DS erhältlich

TEST

EA PLAYGROUND

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	08. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Rayman Raving Rabbids 2

WERTUNG Steuerung 70% Grafik 68% Sound 77%

MULTIPLAYER **77%** SINGLEPLAYER **70%**

Eine kunterbunte Abwechslung für zwischendurch, die leider etwas Humor und Spannung vermissen lässt.

PADDLE BALL Mit der Wii-FB boxt ihr den Ball zurück. Zack! BILD: N-ZONE

OBERWELT Sucht euch hier eure weiteren Disziplinen aus! BILD: N-ZONE

Carnival: Die Jahrmarkt-Party

Hereinspaziert: Farbenfrohes Jahrmarktspektakel für Wii

Mit *Carnival: Die Jahrmarkt-Party* holt ihr euch die Finessen eines bunten Rummelplatzes auf den heimischen Bildschirm. Sei es „Hau den Lukas", „Wirf den Ring" oder Minigolf – mit mehr als 25 Jahrmarkt-typischen Spielen stehen unterhaltsamen Spielstunden nichts im Weg. Je mehr Punkte ihr bei den Spielchen letztlich einheimst, umso attraktiver werden die Preise. Von einfachen Luftballons bis hin zu knuffigen Plüschteddys, 250 gänzlich unterschiedliche Preise könnt ihr abstauben. Gesteuert wird ausschließlich mittels Wii-Fernbedienung, die beispielsweise als Wurfring oder Pfeil idealen Einsatz findet. Die Steuerung beherrscht man nach nur wenigen Anläufen nahezu virtuos. Richtiger Rummelspaß kommt hingegen erst im Mehrspieler-Modus auf. Dieser ermöglicht das Spielen mit bis zu vier Teilnehmern – jeder Mitspieler kreiert eingangs seinen persönlichen Charakter, mit dem er sich in den schillernden Frohsinn stürzt. Abgerundet wird der Titel mit stimmungsvoller Kirmes-Musik. Schade nur, dass der durchaus gelungenen Präsentation aufgrund verwaschener Texturen, teils lieblosem Buden-Design und einseitigem Gameplay schnell die Puste ausgeht. **(dm)**

Fakten

- Mehr als 25 Jahrmarktspiele
- Unterhaltsamer Multiplayer-Modus
- Steuerung nur via Fernbedienung
- Begleitende Kirmesmusik

TEST

CARNIVAL: DIE JAHRMARKT-PARTY

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Cat Daddy Games
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	ca. € 25,-
Termin:	14. September 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.2kgames.de
Alternativen:	EA Playground

WERTUNG Steuerung 72% Grafik 60% Sound 74%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **65%**

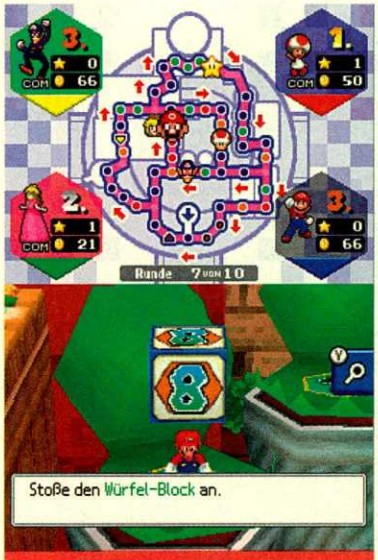
Ein origineller Spaß für zwischendurch. Zum Low-Budget-Preis kurzweilig für Multiplayer-Abende.

DOSENWERFEN Hier müsst ihr mit einem Wurf möglichst viel Blech zu Fall bringen. BILD: N-ZONE

HEISSER DRAHT Nur nicht zittern: In diesem Minispiel gilt es Nerven zu bewahren. BILD: N-ZONE

Fakten

- Über 70 Minispiele
- Acht Charaktere
- Fünf Spielbretter
- DS-Mikrofon wird genutzt
- Einzelspieler-Modus mit Story
- Nur ein Modul für Mehrspieler-Modus notwendig



ANGETIPPT Gewürfelt wird mit einem Klick auf den Bildschirm. BILD: N-ZONE

MODELLBAHN Mario steuert die Lokomotive, die anderen flüchten. BILD: N-ZONE

Mario Party DS

Hurra, jetzt steht auch Mobilpartys nichts mehr im Weg!

AUTOR: MAIK KOCH

Bowser hat zur Party geladen. Um sich für all seine Missetaten zu entschuldigen, lädt Marios Erzrivale zu einem ausgelassenen Fest. Voller Vorfreude machen sich Mario, Luigi und Co. auf den beschwerlichen Weg zum Schloss des Unholds. Wie eigentlich nicht anders zu erwarten, lockt dieser die Freunde in einen gemeinen Hinterhalt. Mithilfe eines riesigen Zauberstabes werden die Party-Gäste geschrumpft. Im Miniformat machen sich diese auf dem Weg zu Bowsers Palast, um den fiesen Bösewicht zur Rede zu stellen.

REIN PFLANZLICH Dieser gefräßigen Pflanze in Wigglers Garten kommt ihr besser nicht zu nahe. BILD: N-ZONE

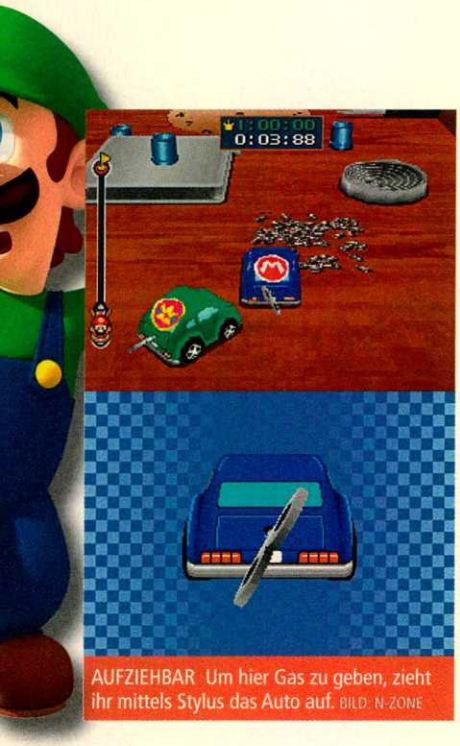
AUF DER GÄSTELISTE

In der Hosentaschen-Party stehen insgesamt acht Charaktere auf der schmalen Gästeliste. Neben Mario und Luigi feiert ihr außerdem mit Toad, Wario, Waluigi, Daisy, Peach und Yoshi. Alle Helden sind von Beginn an wählbar und ihr dürft leider keine weiteren Figuren freispielen. Andere Charaktere wie Donkey Kong, Toadette, der Hammerbruder oder Bowser spielen lediglich eine passive Party-Rolle. Ihr begegnet den Nebendarstellern nur auf den Spielbrettern oder in den Minispielen. Im Vergleich zu anderen Teilen der *Mario Party*-Serie vermissen wir Knochentrocken, Buu Huu oder die Ekelkrake Blooper. Zudem hätte auch der eine oder andere Neuzugang dem DS-Abenteuer auf jeden Fall gut zu Gesicht gestanden.

GESCHICHTSTRÄCHTIGE PARTY

Wie ihr sicherlich schon anhand der Einleitung feststellt, haben die Jungs von Hudson Soft eine kleine Geschichte um den Einzelspieler-Modus gestrickt. Damit soll der Titel auch für Alleinspieler attraktiver werden, schließlich benötigt jeder Party-Gast der heißen Mehrspieler-Feste auch einen DS.

Der Weg zu Bowsers Schloss führt über fünf Spielbretter, an deren Ende jeweils ein Bosskampf in Form eines Minispiels zu bewältigen ist. Zugegeben, die Story strotzt zwar nicht vor Originalität, eine



AUFZIEHBAR Um hier Gas zu geben, zieht ihr mittels Stylus das Auto auf. BILD: N-ZONE

STERNENZAUBER Auch in der DS-Variante werden Sterne eingeheimst. BILD: N-ZONE

FREIER FALL In dem Minispiel fliegt ihr durch das angezeigte Symbol. BILD: N-ZONE

Party im Kleinformat eröffnet aber in Sachen Minigames so einige neue Möglichkeiten. Egal ob jeder gegen jeden, zwei gegen zwei oder drei gegen einen, ihr tretet wie gewohnt nach jeder Würfelrunde in einem von 70 Partyspielen gegeneinander an. In einem Miniduell beispielsweise liefert ihr euch ein Rennen in aufziehbaren Autos. Hierbei dreht ihr den Stylus im Kreis, um die Feder des Mini-Rennwagens aufzuziehen und somit zu beschleunigen. Dies wiederholt ihr so lange, bis ihr hoffentlich als Erster die Ziellinie überquert. In einem weiteren Duell versteckt sich einer der Mini-Helden in einem dunklen Irrgarten. Die anderen drei versuchen, mithilfe einer Taschenlampe den Flüchtigen zu stellen. In einigen Minispielen kommt auch das Mikrofon des DS zum Einsatz. Dabei bewegt ihr eure Figur zum Beispiel über einen überdimensionierten Kerzenständer. Um auf den riesigen Kerzen entlangzuwandern, pustet ihr ins DS-Mikrofon und die jeweilige Kerze geht aus. Ob Bedienung per Stylus, klassische Tastensteuerung oder der Einsatz des Mikrofons, alle Features des DS werden in den Minispielen hervorragend genutzt. Für mehrere Party-Willige enthält der Titel neben dem Party Mode noch andere Spielmodi wie den Puzzle- oder den Minigame-Modus. Dafür spielt ihr entweder eine Spielrunde auf einem der fünf Spielbretter oder gewinnt so viele Minispiele wie möglich. Über die Drahtlos-Verbindung des DS und nur ein Spielmodul ladet ihr bis zu drei Spieler zum Party-Vergnügen ein.

UNTERM STYLUS-STRICH

Die *Mario Party*-Reihe feiert einen gelungenen Einstand auf dem Nintendo DS. Durch die hohe Anzahl an Minigames und die facettenreiche Steuerung erhält der Partyspaß eine gehörige Portion Abwechslung. Sämtliche Figuren, Spielbretter und Minispiele sind liebevoll gestaltet und fantastisch animiert. Durch den typischen *Mario Party*-Sound wird die Präsentation der DS-Fete abgerundet. Trotz knapper Charakter-Auswahl und der aufgesetzten Story ist *Mario Party DS* ein gutes Spiel, welches aber nur in Sachen Mehrspieler sein volles Potenzial entfaltet. ■

EINGEKREIST Um die Gumbas einzufangen, zieht ihr einen Kreis um die Biester. BILD: N-ZONE

MAIK KOCH
muss einmal aussetzen.

Ich bin eigentlich kein Freund der *Mario Party*-Serie. *Mario Party DS* hat mir aber sehr gut gefallen. Die Möglichkeiten der DS-Steuerung kommen in den Minispielen gut gemischt zum Einsatz. Die Wartezeit zwischen den einzelnen Zügen dauert auch nicht mehr so lange wie in den *Mario Party*-Vorgängern. Für den Partyspaß zwischendurch rangiert *Mario Party DS* bei mir definitiv vor der Wii-Variante.

MARIO PARTY DS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson Soft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Mario Party 8 (Wii)

- Über 70 Minispiele
- Gute Einbindung des Touchscreen-Features
- Nur acht Charaktere
- Kein Online-Modus

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 78% SOUND 79%

MULTIPLAYER **81%** SINGLEPLAYER **74%**

DS-Party-Debüt geglückt! Durch die hohe Anzahl an Minispielen kommt nicht so schnell Langeweile auf.

KAME-HAME ... ODER SO ÄHNLICH! Die Manga-Atmosphäre wird gut eingefangen. BILD: NINTENDO

Naruto Ninja Council

Wer ist der ultimative DS-Ninja?

Fakten

- Mehrspieler-Modus für vier Spieler
- Zwei Speicherstände
- 27 spielbare Charaktere
- 40 Missionen

Ninja Council baut auf der bekannten Anime-Serie auf und gibt euch die Kontrolle über 27 Charaktere aus dem Anime-Universum. Die meisten davon müssen erst freigespielt werden. Spezialattacken könnt ihr nach Belieben miteinander kombinieren – aktiviert werden diese über den Touchscreen, was in der Praxis recht gut funktioniert. In den 40 Missionen werden schließlich starke Nerven gefordert, denn ihr müsst euch beispielsweise gegen angriffslustige Wölfe zur Wehr setzen oder Duelle gegen Bosse bestreiten, die allerdings recht zahm ausfallen. Schon deutlich besser als die etwas spannungsarmen Einzelspieler-Kampagnen hat uns der Multiplayer-Modus gefallen. Dort spielt ihr entweder als Team oder ihr liefert euch Schlachten in großen 2D-Arealen. Wie bei so vielen Spielen gilt auch hier die eingeschränkte Kaufempfehlung: nur für Fans! Die wissen wenigstens die prominente Charakterauswahl zu schätzen. **(ck/mk)**

TEST

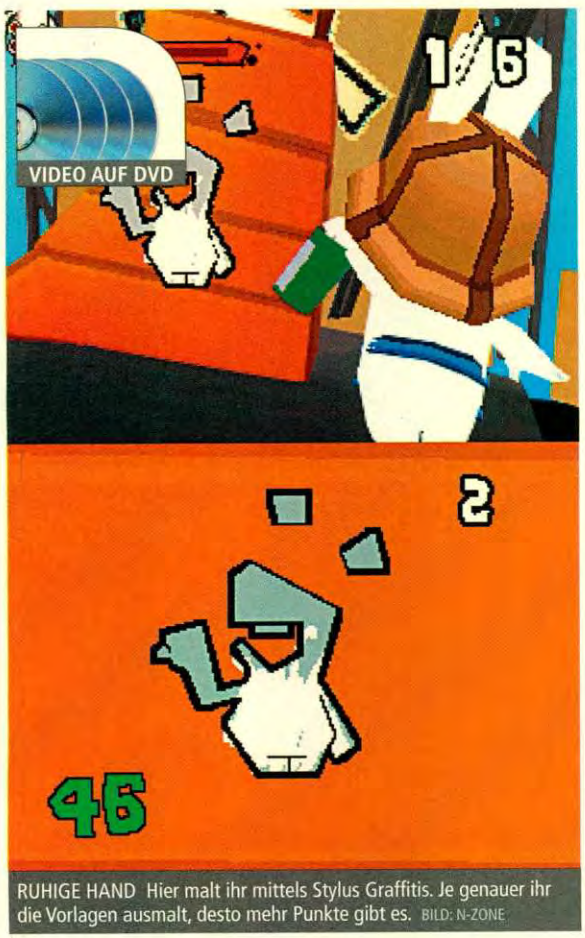
NARUTO NINJA COUNCIL

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Tomy Corporation
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	5. Oktober 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.tomy-usa.com
Alternativen:	DBZ: Supersonic Warriors 2

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 79% SOUND 77%

MULTIPLAYER **71%** SINGLEPLAYER **69%**

Trotz der 27 Kämpfer muss sich Naruto gegen *Dragon Ball Z Supersonic Warriors 2* geschlagen geben.



RUHIGE HAND Hier malt ihr mittels Stylus Graffitis. Je genauer ihr die Vorlagen ausmalt, desto mehr Punkte gibt es. BILD: N-ZONE

Rayman Raving Rabbids 2

Die Hasenplage für die Hosentasche

Fakten

- 36 Minispiele
- Single- und Multicard-Mehrspieler-Modus
- 110 Accessoires
- Bemalt eure Rabbids mit dem Stylus!

Die Rabbids sind wieder da! Die urkomischen Karnickel spielen auch auf dem DS die Hauptrolle und versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Als Rayman müsst ihr die Langohrbande infiltrieren und bestreitet dabei 36 Minispiele, die allesamt auf den Touchscreen oder das Mikrofon zurückgreifen. Ihr absolviert länderspezifische Wettbewerbe vom Chilli- Wettessen bis hin zum beliebten Klotürzuschlagen an einem Strand in Hawaii. Die Steuerung mit dem Touchscreen ist gelungen, doch viel zu schnell habt ihr euch durch alle Spielchen gefummelt. Besonders im Einzelspielermodus mangelt es an Gründen, das Spiel häufiger in den DS zu legen. Immerhin ist der Mehrspieler-Modus launiger, wovon einige Spiele wirklich profitieren. Insgesamt bleibt das Minispiel-Paket aber leider etwas zu dünn und kommt nicht an das Niveau der Wii-Vorlage heran. Sauwitzig sind die Rabbids aber auch auf dem DS. **(sst)**

TEST

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	15. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.ubisoft.com
Alternativen:	Mario Party DS

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 74% SOUND 72%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **71%**

Rayman Raving Rabbids 2 ist ein netter Zeitvertreib, der leider allzu schnell sein Pulver verschossen hat.

WWE SmackDown vs. Raw 2008

Werde die neue WWE-Legende von morgen!

Fakten

- Aktuelle WWE-Lizenzen
- Mehrspielerfunktion
- Touchscreen-Steuerung
- Acht Kampfstile
- Drei Speicherstände

Die DS-Variante von *WWE SmackDown vs. Raw 2008* bietet ein erfrischend neues Spielprinzip. Im Gegensatz zu anderen Wrestling-Titeln werden die Athleten einzig und allein über den Touchscreen gesteuert. Um einen Aufgabe-Griff anzusetzen oder den Gegner zu werfen, führt ihr via Stylus einfach die vorgegebenen Aktionen auf dem Bildschirm aus. Im Karriere-Modus führt ihr einen der 21 spielbaren Wrestler aus SmackDown, Raw oder der ECW an die Spitze des Wrestling-Olymps. Dafür trainiert ihr euren WWE-Superstar, knüpft Freundschaften und gewinnt vor allem jede Menge Matches. Zwar gestaltet sich das neue Spielprinzip trotz actionreicher Kampfszenen insgesamt etwas langsamer, die Eingaben per Touchscreen werden aber sehr gut erkannt. Neben dem Karriere-Modus duelliert ihr euch auch mit bis zu vier Spielern in vielen Match-Varianten. Die abwechslungsreich gestalteten Charaktere und Arenen sehen für DS-Verhältnisse sehr gut aus. Passende Soundeffekte und Kommentare erzeugen zudem eine packende Wrestling-Atmosphäre. Die innovativen Gameplay-Änderungen passen perfekt zum Spiel und machen *WWE SmackDown vs. Raw 2008* zu einem Pflichttitel für Wrestling-Fans. **(mk)**

ABGEDREHT Um die Waffe einzusetzen, führt ihr eine Kreisbewegung mit dem Stylus aus. BILD: N-ZONE

TEST

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	9. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	–

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 81% SOUND 82%

MULTIPLAYER **81%** SINGLEPLAYER **82%**

WWE SmackDown vs. Raw 2008 ist eine erfrischend neue Wrestling-Erfahrung. Bravo, THQ!

Donkey Kong: Jungle Climber

Durch den Dschungel gehangelt: Donkey Kong ist zurück!

Fakten

- Einzelkarten-Vierspieler-Modus
- Sechs Minispiele
- Diddy Kong spielbar
- Stimmungsvolle Musik

In *Donkey Kong: Jungle Climber* schwingt ihr euch mit dem bananensüchtigen Primaten durch den dichten Dschungel einer sonnigen Insel. Dieses Mal hat der hungrige Affe eine Riesensüdfrucht im Visier, die über einem Berg zu schweben scheint. Serientypisch hangelt ihr euch mit den Schultertasten des DS durch eine Vielzahl wunderschön gestalteter Abschnitte, sammelt Bananen und Münzen ein und schaltet die Untertanen von Erzfeind King K. Rool aus. Genauso wie beim Game-Boy-Advance-Vorgänger *DK: King of Swing* steht euch in Donkeys neuestem Abenteuer auch sein bester Kumpel Diddy Kong beiseite. Der flinke Schimpanse erweitert die Angriffspalette und räumt unter anderem weit entfernte Gegner geschwind aus dem Weg. Habt ihr euch alle Bananen unter den Nagel gerissen, könnt ihr im Einzelkartenspiel mit bis zu vier Freunden um die Wette hangeln. So schlüpft ihr wahlweise in die Rolle von Donkey Kong, Diddy, Dixie sowie Funky – gerade zu viert ein Heidenspaß! Für weitere Kurzweil sorgen zudem sechs spaßige Minispiele. So gilt es etwa bei „Rollpanik" über Baumstämme zu springen und vor Felsen achtzugeben. **(dm)**

SCHWUNGVOLL Hier klettert ihr im Mehrspieler-Modus mit euren Freunden um die Wette. BILD: N-ZONE

TEST

DONKEY KONG: JUNGLE CLIMBER

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Paon
USK-Freigabe:	Ohne Einschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	11. Oktober 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	DK: King of Swing

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 78% SOUND 76%

MULTIPLAYER **80%** SINGLEPLAYER **78%**

Spaßiges Abenteuer mit umfangreichem Mehrspieler-Modus, der die drollige Bananenjagd abrundet

Könige der Wellen

Verwässert und flügellahm

Während das Wii-Pendant zum animierten Pinguin-Surfen sich an *Wave Race* orientierte, wurde für die DS-Fassung schamlos in die *Mario Kart*-Kiste gegriffen – was ziemlich daneben gegangen ist. Das fängt bei den lieblosen Extrasymbolen an, setzt sich mit den schlecht aufgelösten Film-Schnipseln fort und endet in einem uninspirierten Gameplay. Selbst der Harmonie-Beschleunigungspush, den ihr – wie auch die Trick-Kombos – durch Berühren des Touchscreens auslöst, wirkt mau. Auch optisch ist der Titel unterdurchschnittlich. Im Hintergrund werden die Kurse eifrig nachgezeichnet, nicht nur das Wasser ist in Bewegung und die Polygon-Pingus sehen manchmal wie schwarze Krabbelkäfer aus. Untermalt wird das Ganze von Surfmusik in Heimorgel-Qualität. Fazit: Besser nicht. **(fb)**

BLAUES WUNDER: Hier kommt auch die Grafik ins Rollen. BILD: N-ZONE

TEST
KÖNIGE DER WELLEN

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Quebec
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	11. September 2007
Spieler:	1-8 (Multi)
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Shrek Smash'n'Crash

WERTUNG — Steuerung 55% Grafik 51% Sound 58%

MULTIPLAYER **52%** SINGLEPLAYER **56%**

Das schwache Gameplay und eine miese Optik vermasseln den Spielspaß.

Chronos Twin

Der Synapsen-Overkill durch die Zeit

Der Planet Skyla wird von einem finsteren außerirdischen Wesen attackiert. In einer Reise durch Vergangenheit und Gegenwart gleichzeitig begebt ihr euch auf die Suche nach dieser Kreatur. Dabei bewegt ihr euren Helden im *Mega Man*-Stil parallel über die beiden DS-Screens. Im unteren Bildschirm seht ihr den Level in der Vergangenheit, im oberen in der Gegenwart. Stirbt eure Figur in einer der beiden Zeitzonen, ist das Spiel vorbei. Ihr reagiert sozusagen auf die veränderte Umgebung und deren Gegner in beiden Screens gleichzeitig. Durch Upgrades für Waffen und Raumanzug seid ihr beispielsweise in der Lage, die Zeit auf einem der beiden Screens anzuhalten. Durch die virtuelle Doppelbelastung ist dieser Titel eine echte Herausforderung. Neue und innovative Spielidee, aber bock-hammer-megaschwer! **(mk)**

GEDOPPELT Ihr haltet Zwischengegner besser auf Distanz. BILD: N-ZONE

TEST
CHRONOS TWIN

Genre:	Action
Hersteller:	dtp Entertainment AG
Entwickler:	EnjoyUP
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	16. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.dtp-ag.com
Alternativen:	Mega-Man ZX

WERTUNG — Steuerung 78% Grafik 79% Sound 78%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **80%**

Dieses abgefahrene Spielprinzip stellt eure Multitasking-Fähigkeiten auf die Probe.

C.S.I.: Dark Motives

Mit dem Stylus auf Verbrecherjagd

Frisch von der Uni und ab ins Labor: Ihr unterstützt das CSI-Team, indem ihr unter anderem Beweise sammelt und Tatorte untersucht. In insgesamt fünf spannenden Fällen stellt ihr euer Geschick in Sachen Kombinatorik und logisches Denken unter Beweis. In *Dark Motives* besucht ihr neben den Tatorten auch die Polizeistation und besorgt euch beim Staatsanwalt einen Durchsuchungsbefehl. Im Labor setzt ihr neue Hightech-Instrumente wie Fingerabdruck-Tücher oder Elektronenmikroskope ein. Nach der Rekonstruktion des Verbrechens wird eure Theorie des Tathergangs noch einmal in einem Video dargestellt. Die Original-Charaktere der Krimiserie geben der schicken und spannenden Verbrecherjagd den letzten Schliff. Für Fans ist das atmosphärische Crime-Abenteuer natürlich Pflicht! **(mk)**

NEUER ARBEITSPLATZ Herzlich willkommen im CSI-Team. BILD: N-ZONE

TEST
C.S.I: DARK MOTIVES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Powerhead Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	25. Oktober 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	Ace Attorney: Justice ...

WERTUNG — Steuerung 80% Grafik 86% Sound 81%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **75%**

Ein gutes Point&Click-Adventure im erfolgreichen C.S.I.-Stil

Crash of the Titans

Konami tischt die Superhelden auf!

Die friedlichen Tiere auf Crashs Insel wurden von Dr. Neo Cortex und seiner bösen Nichte Nina in gigantische Monster verwandelt. Glücklicherweise konnte der flinke Nasenbeutler Crash Bandicoot entkommen und naht zur sofortigen Rettung. Unter anderem hüpft er betäubten Gegnern auf die Schultern und nutzt deren Kräfte. Die englische Sprachausgabe des Jump&Run-Titels strotzt vor Witz und Ironie. So ertönen in bestem Sitcom-Stil nach einigen Dialogen vorhersehbare Publikums-Lacher. Per Tastensteuerung bewegt ihr Crash durch zahlreiche Levels. An den passenden Stellen kommen auch Touchscreen und Mikrofon zum Einsatz. Die niedliche Optik glänzt mit detailreichen Hintergründen und tollen Animationen der Charaktere. Das unterhaltsame Jump&Run im gewohnt witzigen Crash-Stil überzeugt. **(mk)**

AUFSITZEN In einigen Passagen nutzt ihr die Fähigkeiten der Tiere. BILD: N-ZONE

TEST
CRASH OF THE TITANS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sierra
Entwickler:	Radical Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1
Web:	www.crashbandicoot.com
Alternativen:	Crash Bandicoot (GC)

WERTUNG — Steuerung 81% Grafik 81% Sound 83%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **79%**

Ein actionreiches Jump & Run des Kulthelden mit jeder Menge Moves.

AKTUELLES AUS JAPAN

SVEN EICHELBERG berichtet.

Nintendo ignoriert die Mega-Messe

Wer die Tokyo Game Show besucht, sollte sich zuvor einen dicken Geduldsfaden zulegen. Der Mythos, dass Japaner Spaß daran haben, bei allerlei Events lange Schlangen zu bilden, darf kontrovers betrachtet werden. Die langen und teils extremen Wartezeiten an den interessantesten Messeständen sprechen zumindest nicht dagegen. So musste man beispielsweise bei Square Enix mindestens zweieinhalb Stunden anstehen, bis man in den Genuss der aktuellsten *Final Fantasy*-Ankündigungen kam. Übertroffen wurde dies noch am Stand von Konami, wo man für das Probespielen von *Metal Gear Solid 4* satte vier Stunden(!) Wartezeit in Kauf nehmen musste.

In dem Zusammenhang sollte erwähnt werden, dass die Messe selbst gerade einmal sechs Stunden für die Öffentlichkeit zugänglich ist. Nur gut, dass die Tokyo Game Show drei Tage am Stück ihre Pforten geöffnet hat.

Trotz dieser zahlreichen Geduldsproben und der dichten Menschenmassen, durch die es sich zu kämpfen gilt, ist die TGS definitiv ein Pflichtbesuch für jeden Gamer. Denn nur hier seht ihr die neuesten Spieletrailer und erfahrt Neuankündigungen aus erster Hand. Deshalb ist es auch mehr als schade, dass Nintendo wieder nicht anwesend war und sich auch dieses Jahr gegen die Plattform Tokyo Game Show entschieden hat.

ABSCHLAG MARIO Die Inszenierung der Baseball-Action dürfte auf gewohnt hohem Niveau liegen. BILD: NINTENDO

VIELFALT Schon der Vorgänger bot 30 verschiedene Charaktere. Wer diesmal wohl alles dabei ist? BILD: NINTENDO

Super Mario Stadium Baseball

Mit der Wii-FB schlagt ihr einen Homerun nach dem anderen!

• SPORTSPIEL | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 2008, **Web:** www.nintendo.co.jp

Welche Sportart erfreut sich in Japan absoluter Beliebtheit? Genau, Baseball! Im ganzen Land ist man verrückt nach diesem Sport und so wundert es uns nicht, dass Nintendo einen Mario-Baseball-Titel für die Wii vorbereitet. Der Wii-Controller ist ohnehin der perfekte Controller für ein Baseball-Spiel. Inhaltlich gibt es bislang kaum Infos zum Spiel, doch spielerisch sollte es keine allzu großen Unterschiede zum Cube-Vorgänger geben. Schließlich hat sich das Regelwerk des Sports in den letzten Jahren nicht verändert. Neu ist natürlich die Steuerung mit den Wii-Controllern. Wir sind gespannt, wie gut sich mit der Wii-Fernbedienung nach den Bällen schlagen lässt und welche Spielmodi der Titel bietet. Ein Online-Modus ist hoffentlich auch dabei! **(sst)**

WARIO HAUT REIN Auch diesmal dürfte es eindrucksvolle Spezialfähigkeiten geben. BILD: NINTENDO

ALLES IM GRIFF Wir sind besonders auf die Wii-Steuerung gespannt. BILD: NINTENDO

NEWS-TICKER

MONSTER HUNTER 3 Wii-EXKLUSIV!
Eine der beliebtesten japanischen Spieleserien wird auf der Wii fortgesetzt. Die ersten beiden *Monster Hunter*-Teile erschienen noch für PS2, doch nun wechselt Capcom auf die Wii. Im Spiel verbündet ihr euch mit Online-Spielern und zieht in kleinen Teams auf Drachenjagd.

GUT BADEN DANK DS In japanischen Spieleläden findet sich seit Neuestem auch *DS Hot Springs*, eine Art Reiseführer zu den heißen Quellen Japans. Etwa 2.000 Badestellen sind vermerkt. Zusätzlich informiert die Software über die Heilkraft der Quellen und empfehlenswerte Restaurants und Hotels. Natürlich wird es einen solchen Titel nie bei uns geben, aber er zeigt, wie DS-verrückt Japan ist.

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

• Japan-Termine

Sonic Rush Adventure	DS	Erhältlich
ASH	DS	Erhältlich
Super Mario Galaxy	Wii	Erhältlich
Ghost Squad	Wii	Erhältlich
Opoona	Wii	Erhältlich
Mario Party DS	DS	8. November
No More Heroes	Wii	6. Dezember
Super Swing Golf 2	Wii	29. November
FIFA 08	Wii	20. Dezember
Zak & Wiki	Wii	31. Dezember

US-Termine

Phoenix Wright T. & T.	DS	Erhältlich
Zack & Wiki	Wii	Erhältlich
Dementium: The Ward	DS	Erhältlich
Call of Duty 4	DS	Erhältlich
Dragon Quest M.: Joker	DS	Erhältlich
Super Mario Galaxy	Wii	12. November
Contra 4	DS	13. November
Geometry Wars: Galaxies	Wii	13. November
Godzilla: Unleashed	Wii	13. November
Asassin's Creed	DS	5. Februar

Godzilla: Unleashed

Japans absolutes Lieblingsmonster und seine Freunde hauen auf den Putz! Dabei geht so manche Stadt zu Bruch.

PRÜGELSPIEL | Hersteller: Atari, Termin: 13. November (USA), Web: www.atari.com

Was haben Japaner in Gummianzügen und verwüstete Städte gemeinsam? Beides gehört einfach in einen guten, altmodischen *Godzilla*-Film. Inzwischen gibt es davon jede Menge und eine illustre Schar an Gummimonstern begeistert Trash-Fans weltweit. Klar, dass das passende Prügelspiel nicht weit ist. *Godzilla Unleashed* soll dabei genau das bieten, was auch die Filme so besonders macht. Ihr kloppt euch mit einem Monster und nebenbei legt ihr eine ganze Stadt in Schutt und Asche. Klingt lustig, dürfte aber nur für Fans spannend sein. Der Entwickler Pipeworks Software zeichnete schließlich bereits für zwei Godzilla-Prügelspiele verantwortlich, die eher mittelmäßige Wertungen kassierten. **(sst)**

DARF ICH BITTEN? Die Kämpfe finden in einer frei begehbaren 3D-Welt statt. BILD: ATARI

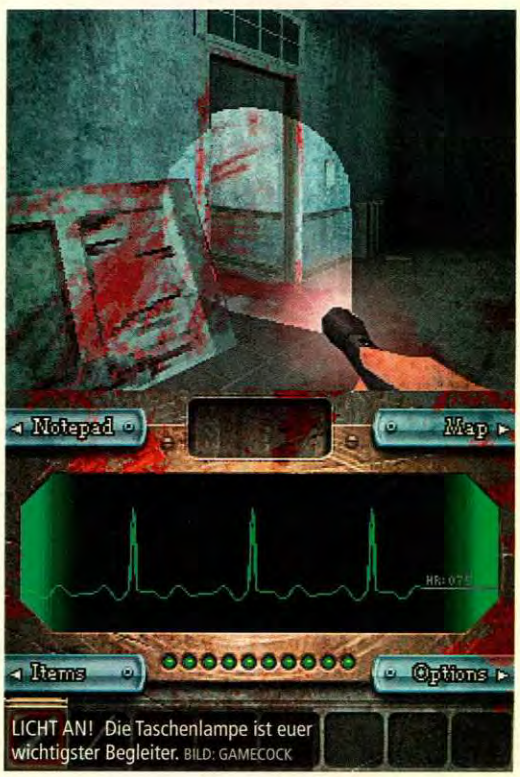
ALTE BEKANNTE Fans der Godzilla-Filme dürfen sich auf viele altbekannte Monster freuen. BILD: ATARI

Dementium: The Ward

Das wird euren DS das Gruseln lehren!

ACTION | Hersteller: Gamecock, Termin: Erhältlich (USA), Web: www.gamecockmedia.com

Ein Horror-Abenteuer auf dem DS? Kann das funktionieren, wo doch der DS eher für kurzweiligen Spaß steht? *Dementium: The Ward* versucht es. In dem Grusel-Abenteuer bewegt ihr euch aus der Ich-Perspektive durch eine mysteriöse Anstalt, in der ihr eines regnerischen Tages erwacht. Natürlich sind die Gänge voller Monster und ihr kämpft beständig um euer Überleben. Eine Taschenlampe beleuchtet euren Weg und mit Schlagstock oder Schrotgewehr erledigt ihr allerlei üble Kreaturen. Schön ist der Einsatz des Sounds. Ihr könnt Zombies und andere Monster bereits von weitem durch die Gänge schlurfen hören und immer wieder werden Schreckmomente eingestreut – vor allem akustisch. Obendrauf gibt es noch einige Rätsel und eine solide 3D-Grafik. Fans gruseliger Actionkost sollten den Titel auf dem Radar behalten – ein Release in Europa ist leider noch nicht angekündigt. Wenn ihr den Import wagt, könnte euch ein spielerisches Kleinod beschert werden. Wir erwarten jedenfalls viel vom Horrortrip mit dem DS. **(sst)**



LICHT AN! Die Taschenlampe ist euer wichtigster Begleiter. BILD: GAMECOCK

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

Netter Zug von Nintendo

Da ab sofort alle Wii-FBs standardmäßig mit einer abnehmbaren Schutzhülle aus Silikon ausgeliefert werden, bot man Spielern auf der ganzen Welt an, ihre alten Controller völlig gratis einzutüten. Um schon bald Post von Nintendo zu bekommen, muss lediglich die Seriennummer der Wii-Konsole in ein Onlineformular eingetragen werden. Amerikanische DS-Spieler erwartet derweil eine ungleich größere Überraschung: Wer sein jüngst erworbenes Exemplar von *Zelda: The Phantom Hourglass* online registriert und dann an einer kurzen Umfrage zum Spiel teilnimmt, erhält als Dank einen exklusiven Stylus im Feder-Design. Im Moment ist leider noch unklar, ob es eine derartige Aktion auch auf dem deutschen Markt geben wird.
Ganz generell zeigen beide Beispiele Nintendos wiederholtes Interesse an einer hohen Kundenzufriedenheit. Gerade ein potenzieller Hit wie *Zelda: The Phantom Hourglass* würde sich wohl auch ohne derartige Aktionen hervorragend verkaufen. Andererseits steht aber auch Thanksgiving und somit der Beginn der vorweihnachtlichen Einkaufszeit vor der Tür. Und was macht sich aus der Sicht von (amerikanischen) Eltern besser unter dem Weihnachtsbaum als ein Produkt einer um Sicherheit und familienfreundlichen Spaß bemühten Firma?

NEWS-TICKER

MEUCHELN AUF DEM DS *Asassin's Creed* – ein mit Spannung erwartetes Action-Spiel für PS3 und Xbox 360 – wird im Februar 2008 auch auf DS erscheinen! Ihr spielt die Rolle eines Auftragsmörders zu Zeiten des zweiten Kreuzzuges und versucht, euer Land von den Invasoren zu befreien.

OKAMI ERSCHEINT FÜR Wii! Das bezaubernde PS2-Action-Adventure *Okami* wird für die Wii erscheinen. Das ist eine tolle Nachricht, denn das Spiel begeistert mit einer malerischen Tusche-Grafik und einem magischen Pinsel. Mit dem malt ihr Brücken in die Welt oder tupft Tinte auf eure Gegner.

ANGRIFF VON OBEN Die Hubschrauber stecken viel ein, bevor sie vom Himmel geholt sind. BILD: SEGA

GEFECHT Wo kommen die bloß alle her? BILD: SEGA

Ghost Squad

Es rummst, und zwar gewaltig: Chuck Norris würde dieses Spiel lieben!

Fakten

- 3 Missionen
- Viele Alternativrouten
- Kompatibel zum Wii-Zapper
- Recht schnell durchgespielt …
- … wofür viele freispielbare Boni entschädigen.
- Online-Ranglisten

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

» Die Steuerung ist so simpel wie ein Chuck-Norris-Drehbuch. «

Das große Shooter-Rennen ist eröffnet! Nachdem *Metroid Prime 3* gezeigt hat, wie gut dieses Genre auf der Wii funktioniert, kommen nun *Medal of Honor Heroes 2*, Link's *Crossbow Training* und *Resident Evil: Umbrella Chronicles* ins Rennen um eure Gunst. Segas *Ghost Squad* fällt dabei ein wenig aus der Reihe. Ursprünglich als Automatenspiel erschienen, wirkt der Titel inzwischen altbacken. Die Grafik ist gerade mal auf Cube-Niveau und genretypisch ist die Story in weniger als einer Stunde durchgespielt. Kann dieser Underdog seiner Konkurrenz das Wasser reichen? Technisch sicherlich nicht, doch in Sachen Spielspaß hat *Ghost Squad* noch einige Asse im Ärmel. Eines davon könnte man als den „Chuck-Norris-Effekt" bezeichnen.

UNLOGISCH, ABER COOL

Denn genau wie Norris-Filme greift die Story des Spiels alle erdenklichen Klischees auf und serviert sie mit platten Dialogen und einem guten Schwung Logiklöcher. Wie schafft es der Präsident etwa, gleich zwei mal entführt zu werden? Wie schleichen sich über 70 Terroristen in die Air Force One und wieso ist deren Frachtraum so groß wie eine Turnhalle?

HEISS Im Paradise-Modus stellen Sie Bikini-Babes nach – mit einer Wasserspritzpistole! BILD: SEGA

ALLE VIERE: Die Gegner verteilen sich stets brav über den Bildschirm, was das Zielen erleichtert. BILD: SEGA

MINI-MISSION: Trefft schnell alle Gegner, bevor der Timer auf null zählt! BILD: SEGA

Aber wir klagen diese Fehler nicht an, wir lieben sie! Denn *Ghost Squad* steht – genau wie Chuck Norris – für die guten alten Werte der Unterhaltung: Action, Explosionen, Waffen, Action und Unmengen von Gegnern. Haben wir schon Action erwähnt? Es ist egal, wie es sieben Gegner schaffen, in einem winzigen Kämmerchen aus dem Nichts aufzutauchen. Wir freuen uns einfach, dass sie da sind und zücken die Wii-FB.

DIE STEUERUNG IST SOFORT ERLERNT

Die Steuerung ist dabei so simpel wie ein Norris-Drehbuch. Mit dem Cursor zielt ihr auf die Bösewichte, eine Taste dient zum Feuern, eine andere für Spezialaktionen wie das Entschärfen von Minen oder befreien von Geiseln und ihr ladet nach, indem ihr den Cursor aus dem Bild zieht. Das ist in weniger als einer Minute erlernt und der Spaß beginnt. In den einzelnen Missionen – es gibt ein Berghüttenszenario, einen Einsatz in der Air Force One und eine Befreiungsaktion im Dschungel – müsst ihr vor allem Zielgenauigkeit und Reflexe beweisen. Denn nahezu ununterbrochen stürmen Bösewichte auf euch zu. Aus allen erdenklichen Ecken kommen sie angesprungen und müssen so schnell wie möglich erledigt werden. Ein hilfreiches Warnsymbol weist euch auf die gefährlichsten Gegner hin. Mit bis zu vier Spielern benötigt ihr außerdem untereinander eine gute Kommunikation. Denn dann werden die Levels deutlich schwerer und es ist hilfreich, wenn jeder seine Rolle findet.

SPIEL'S NOCH MAL

Nach dem ersten Durchspielen ist bei *Ghost Squad* übrigens noch lange nicht Schluss. Chuck Norris kann auch nur eine Rolle spielen und hat dennoch in vielen Filmen mitgewirkt! Bei Segas Shooter liegt das aber vor allem an den Missionslevels. Je mehr Erfahrung ihr sammelt, desto mehr Levels einer Mission werden verfügbar. Dadurch bieten sich euch schwerere Missionen mit neuen Alternativrouten, neuen Waffen, neuen Ereignissen oder zu anderen Tageszeiten. Bis ihr jede Mission auf Level 16 geschafft habt, müsst ihr unzählige Feuergefechte bestehen. Selbst dann ist noch nicht Schluss! Denn es gibt ja noch Bikini-Babes und Ninjas!

BIKINI-BABES UND NINJAS

Nein, ihr habt euch nicht verlesen. Im Game könnt ihr den Paradise- und den Ninja-Modus freispielen. Bei Ersterem schießt ihr mit Wasserspritzpistolen auf leicht bekleidete Mädels und beim Ninja-Modus werft ihr Wurfsterne auf eure Gegner. Die sind natürlich im authentischen Kostüm unterwegs. Außerdem gibt es die Option, eure Gegner zu überraschen. Wie ihr seht, ist *Ghost Squad* zwar „nur" ein altbackener Lightgun-Shooter, kann aber dank massig freispielbarer Inhalte und dem Charme eines Chuck-Norris-Films durchaus euer Herz gewinnen. Wenn ihr Action ohne Anspruch sucht, freut euch schon mal auf Anfang 2008. Dann sollte *Ghost Squad* auch bei uns erscheinen – höchstwahrscheinlich sogar zum Budget-Preis! ■

SEBASTIAN STANGE
wird zum Meisterschützen.

Welch ein Spaß! So abgedroschen und unlogisch die Story auch sein mag – *Ghost Squad* hat mich prima unterhalten. Käsige Dialoge, Nonstop-Action und jede Menge Explosionen sind nun mal die besten Zutaten für eine unterhaltsame Zeit. Wie bei jedem Lighgun-Shooter ist aber auch hier irgendwann die Luft raus.

GHOST SQUAD

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Sprache:	Englisch
Sprachbarriere:	Niedrig
Europatermin:	Anfang 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Resident Evil: U. C.

- + Kurzweilige Actionorgie
- + Viele freispielbare Modi und Goodies
- − Grafisch veraltet
- − Auf Dauer viel zu kurz

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 66% SOUND 70%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **74%**

Ein Spiel wie ein trashiger Actionfilm. Nicht wirklich konkurrenzfähig, aber dennoch sehr unterhaltsam.

Gewinnt Ghost-Squad - das Shirt!

Ghost Squad ist rein fiktional. Wenn es aber eine reale Person gibt, die dazu passt, dann ist das Chuck Norris! Daher verlosen wir zehn coole Norris-Shirts!

Kleidet euch wie ein echter Cineast und verbessert die Welt, indem ihr Chuck vor der Brust tragt. Um teilzunehmen, schickt uns euren coolsten Chuck-Norris-Spruch an redaktion@n-zone.de! Einsendeschluss ist der 23. November. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

10 X Chuck-Norris-Shirt

Hama Wireless Sensor Bar

Kabelloses Wii-Vergnügen!

Ihr seid den Kabelsalat rund um eure Glotze leid? Dann hat der deutsche Hardware-Spezialist Hama genau die richtige Lösung für eure Wii im Angebot. Die von vier AAA-Batterien betriebene Sensor Bar verfügt über einen An- und Ausschalter sowie eine Status-LED und ist in den Farben Schwarz und Weiß erhältlich. Auch im Praxistest konnte die Sensor-Bar überzeugen – Reichweite und Batterielaufzeit gaben keinen Grund zu Beanstandungen. Am besten kauft ihr noch Akkus dazu, um die Umwelt und euren Geldbeutel zu schonen. Zudem bietet Hama einen Empfänger mit Kabel für etwa 10 Euro an. ■

TEST
HAMA WIRELESS SENSOR BAR

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Hama
Web:	www.hama.com
Preis:	ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Gute Reichweite
- Passend zu jedem TV
- Sehr fairer Preis
- Kein integrierter Akku

WERTUNG ★★★★½

Die batteriebetriebene Hama Wireless Sensor Bar erspart euch für relativ wenig Geld ein weiteres lästiges Kabel rund um euren TV.

Bigben Wii Dual Charger

Doppelt hält besser – und länger!

Der Dual Charger von Bigben ist das ideale Utensil, damit euch beim Wii-Spielen nicht der Saft ausgeht. Einfach die beiden Akkus ins Batteriefach einlegen und die Fernbedienungen in die Ladeschale stecken – schon beginnt der Ladevorgang. Praktisch: Handschlaufen und Abdeckungen müssen nicht abgenommen werden. LED-Leuchten zeigen euch jeweils an, wenn die Akkus vollgetankt sind. Ebenfalls nützlich: Der Strom zum Aufladen wird direkt vom USB-Anschluss eurer Wii gezapft. Die Ladedauer ist mit knapp vier Stunden akzeptabel, die Akkulaufzeit entspricht einer herkömmlichen Ladung Batterien. ■

TEST
WII DUAL CHARGER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Simple Handhabung
- Direkt am Wii-USB-Port aufladbar
- Lange Akkulaufzeit
- Zwei Akkus gleichzeitig aufladbar

WERTUNG ★★★★★

Neben der Nyko Charge Station die bislang beste Ladestation. Zum fairen Preis von 25 Euro könnt ihr zwei Fernbedienungen gleichzeitig laden.

Nintendo Remote-Hülle

Kostenlose Hardware von Nintendo!

Aus Sicherheitsgründen bietet Nintendo schon seit einigen Wochen Silikonhüllen für die Fernbedienung der Wii an, die ihr euch – wie die verbesserte Handschlaufe – kostenlos über das Internet auf der Nintendo-Homepage bestellen könnt. Die Hülle umschließt eure Wii-FB komplett bis auf einige Aussparungen für Buttons und Steuerkreuz und verbessert zudem den Grip der Fernbedienung. Dadurch wird die Wii-FB zwar einen Tick größer, lässt sich aber immer noch so gut bedienen wie ohne Hülle. Übrigens: Wer nicht nur eine Wii-Fernbedienung sein Eigen nennt, kann gleich mehrere Hüllen für lau ordern. ■

TEST
FERNBEDIENUNGSHÜLLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nintendo
Web:	wii.nintendo.de
Preis:	Kostenlos
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Besserer Grip
- Schutz für Spieler und Hardware
- Kostenlos!
- Remote wird größer

WERTUNG ★★★★½

Ein super Service von Nintendo: kostenlose Wii-Remote-Schutzhüllen für mehr Sicherheit bei intensivem Spielen!

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★½☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½☆
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
MP3-Player	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★☆☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

LESERBRIEFE

„Doofer Controller!“

„RIESEN-AUSWAHL!“

„Zu teuer!“

„Meilensteine der Videospielgeschichte!“

„Alter Mist!“

„Retro rockt!“

Das Thema „Virtual Console“ sorgt für geteilte Meinungen. Wir bekamen etliche Leserbriefe, nachdem sich unser Leser Moritz in der letzten Ausgabe über die VC beschwert hatte.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Ich habe *The Legend of Zelda:Twilight Princess* in 17 Stunden und 25 Minuten durchgespielt. Ist jemand schneller?
LUKAS BRÄGGER

Time Splitters 4 wurde angekündigt! Hoffentlich kommt es für Wii!
BENJAMIN

In *Super Smash Bros. Brawl* freue ich mich am meisten auf Sonic!
STEPHAN

Ich würde mich freuen, wenn die Redakteure ein wenig mehr auf der DVD zu sehen und zu hören wären.
TIM-TAYLOR

La Wii est belle! – Das Leben mit der Wii ist schön!
KORBINIAN WERZMIRZOWSKY

Ich finde den Highscore-Wettbewerb eine tolle Sache!
HESUS

VC-MEINUNG, DIE ERSTE

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
Zu dem Leserbrief bezüglich der Virtual Console in der N-ZONE 11/07 möchte ich mich dann doch mal äußern.
Ich weiß nicht, wie alt der Schreiber ist, gehe aber davon aus, dass er noch nicht allzu viele Lenze auf dem Buckel hat.
Ich selbst bin 33 und habe, seit ich ein Joypad halten kann, die Entwicklung im Videospielmarkt mitgemacht.
Natürlich sind viele Spiele der VC nur mit einem verklärtem Nostalgie-Blick zu ertragen und ich persönlich finde es traurig, dass es mehr gute Spiele auf der VC gibt, als man im Laden für die Wii kaufen kann. Aber es ist doch eine schöne Idee, Perlen von früher auch einem jüngeren Publikum zugänglich zu machen. Etwas Interesse an Videospielgeschichte würde den lieben Moritz vielleicht auf den Geschmack bringen.

Seinen Vorschlag für Downloads von Wii-Spielen bzw. -Demos wie auf 360 und PS3 halte ich aber für richtig. Ich selbst kann mit der VC auch nichts anfangen, allerdings nur deshalb, weil ich die meisten Titel nebst der dazugehörigen Konsole im Schrank stehen habe. Und da bin ich bei meinem persönlichen Kritikpunkt an der VC: Die Preise sind jenseits von Gut und Böse. Ein gebrauchtes N64 nebst *Mario* bekomme ich bei Ebay für 15 bis 20 Euro – da finde ich den Preis für den Download schon ziemlich happig. Ähnlich verhält es sich mit SNES-, Mega-Drive- und NES-Titeln. Einzig PC-Engine-Spiele kennen die meisten hier sicherlich nicht und entsprechende Konsolen und Spiele sind teuer und oft schwer zu finden.

Ich würde den Moritz gerne in 15 bis 20 Jahre nochmal sprechen, wenn er seinen Kindern mit verklärtem Blick von den tollen Wii-Games erzählt und seine Kinder ihn komisch angucken und fragen, wie so alte Spiele überhaupt Spaß machen können. Wer nostalgisch wird, wird alt. Alle über 30 wissen, wovon ich rede! :-)
OLIVER BARNOW

EINE COMMUNITY FÜR NINTENDO-FANS

Hallo, N-ZONE-Team!
Zunächst will ich sagen, dass euer Magazin echt große Klasse ist. Macht bitte weiter so! Aber nun zu meinem eigentlichen Thema. Ich bin Mitglied der Stayblue Community (www.stayblue.de), genauer gesagt der OS-Community und dort Gruppenleiter einer Nintendo-Gruppe mit dem Namen Nintendo_Rulez. Am Anfang hatte die Gruppe nur vier Mitglieder, die sich auch nur über das Internet kannten. Nun kann ich sagen, dass wir durch viel Arbeit und Investition von Zeit inzwischen knapp 75 Mitglieder (Anzahl steigend) vorweisen können, die nicht nur aus der OS-Community kommen. Wir haben Mitglieder und Nintendo-Fans aus ganz Deutschland! Das Gruppenforum ist auch schon sehr aktiv geworden. Es bietet Themen für jeden Nintendo-Maniac, egal ob Gelegenheitszocker, Oldschool-Gamer oder Harecore-Gamer! Für viele Mitglieder ist die N-ZONE natürlich DIE Pflichtlektüre schlechthin! Wir sind wirklich zu engen Freunden geworden. Allein schon dieses Jahr haben wir sechs Gruppentreffen und

NETTE CLIQUE Die Nintendo-Fans der Stayblue-Community haben sichtlich Spaß am gemeinsamen Zocken! BILD: PRIVAT

viele weitere Aktionen, wie einige *Smash Bros.*-Tuniere, hinter uns!
Da nun immer mehr Mitglieder auch zu den Treffen strömen, reichen vier Fernseher und die vielen DS-Systeme schon nicht mehr aus, um allen ausreichend Zockerspaß garantieren zu können. Wir ziehen in immer größere Räume um!
Auf den Erfolg der Gruppe und auf die Begeisterung der einzelnen Mitglieder bin ich sehr stolz. Vielleicht schauen in den nächsten Wochen auch weitere N-ZONE-Leser mal in der Gruppe vorbei? Ich hab als Vorgeschmack schon mal ein Foto vom letzten Gruppentreffen mitgeschickt!

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit,
ZIGGY-X

VC-MEINUNG, DIE ZWEITE

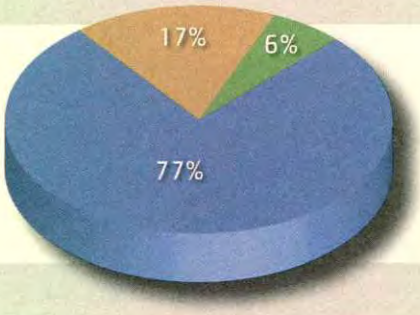
Hallo, N-ZONE-Team!
Nintendos Online-Angebot hat – so gut die Wii auch ist – ordentlichen Nachholbedarf. Größter Kritikpunkt: Ich komme nicht mal in die Virtual Console!! Ist dieser Dienst ununterbrochen so überlastet, dass ich in drei von vier Fällen beim Ladebildschirm hängen bleibe und nicht mal in die Spieleauswahl komme? Zur Veröffentlichung von *Paper Mario* habe ich das Spiel gekauft. Die Points waren sofort von meinem Konto weg. Es hat aber ganze zwölf Tage (!) gedauert, bis ich es dann wirklich downloaden konnte. Ich bin berufstätig und kann daher nur abends sein. Dort kam immer die Meldung „Download fehlgeschlagen, versuchen Sie es zu einen anderen Zeitpunkt nochmal". Erst als ich es einmal morgens vor dem Frühstück versucht habe, hat's funktioniert!!

Auch bei der Auswahl hat es sich Nintendo leicht gemacht: Immer nur Klassiker, das ist doch langsam langweilig. Wo bleiben die exklusiven Download-Titel (wie bei PS3)? Wo bleiben Demos (wie bei PS3)! Oder Zusätze und Erweiterungen zu Spielen (Bonuslevels, neue Missionen). Auch bei den Wii-Kanälen könnte sich mehr tun. Ich will ein Mii-Update mit neuen Einzelheiten zur Mii-Erstellung!

So, jetzt hab ich meinem Unmut mal Luft gemacht!
Schöne Grüße aus dem Allgäu,
JÜRGEN FEISTAUER

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

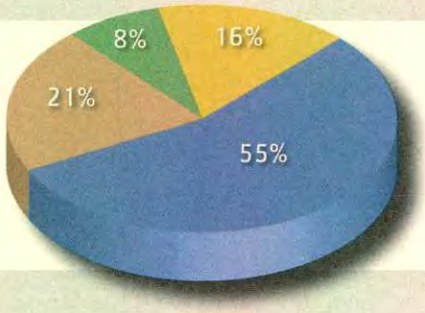


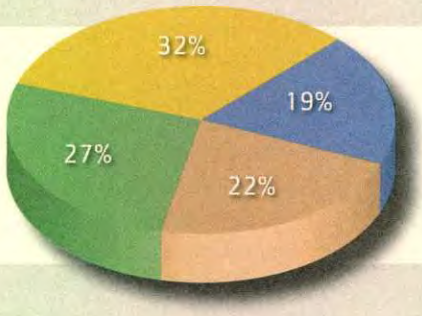
Sollten für die Wii mehr Gamer- oder mehr Casual-Spiele erscheinen?

- Es sollte mehr Gamer-Titel geben!
- So wie es momentan läuft, passt es mir.
- Es sollten mehr Spiele für Casual Gamer erscheinen.

Motorräder in *Mario Kart Wii*! Was haltet ihr davon?

- Genial! Ich freu mich drauf!
- Gute Idee, aber nicht so der Hammer
- Ist mir völlig egal
- Keine gute Idee, es heißt ja auch *Mario KART*!



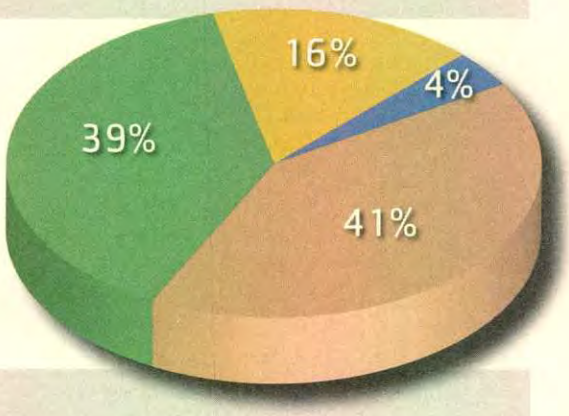


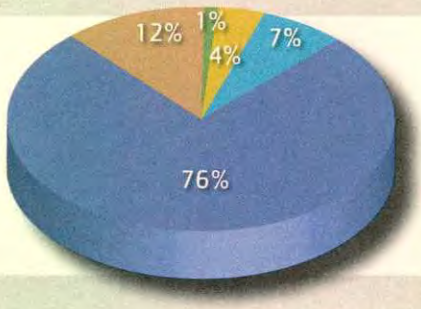
Eure Meinung zu „Pokémon Farm"?

- Coole Idee! Ich werd es downloaden!
- Ganz nett, aber nix für mich
- Na ja, so toll sieht es nicht aus!
- Absoluter Mist! Kommt mir nicht auf die Wii!

Auf welches kommende Wii-Feature freut ihr euch am meisten?

- Den neuen „Popular Mii"-Channel
- Den DS-Demo-Kanal
- Die neuen Wii-Ware-Games
- Weiß ich nicht





Welche Nintendo-Konsole ist für euch momentan die spannendste?

- Wii
- DS
- GBA (in allen Formen)
- GameCube
- Gar keine

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In der Spielebranche hält man es momentan so wie in Hollywood: Ist ein Titel besonders erfolgreich, bedeutet das meist „Fortsetzung folgt" und noch mindestens drei weitere Teile. Doch bei welchen Spielen wünscht ihr euch genau das? Welche Games sollten endlich einen neuen Teil bekommen? Der N-ZONE-User „Cocktail" fragte das in unserem Forum.

Cocktail

Dieser Thread soll die Spieleperlen aus unserer Jugend ehren, die uns stundenlang vor die Glotze gebannt haben, aber die bis heute unverständlicherweise keine (würdige) Fortsetzung erhalten haben.Dann fang ich doch glatt mal damit an!
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest: Ich weiß, das Spiel hatte eine Fortsetzung. Die konnte aber meiner Meinung nach bei weitem nicht mit dem Charme des zweiten Teils mithalten.
Und so sollte die Fortsetzung aussehen: ein 2D-Jump&Run – ganz im Stile des Originals. Die Optik sollte ruhig beibehalten werden – die Auflösung hochgeschraubt, den Detailgrad erhöht –, so wird der Charme des Spiels nicht beeinträchtigt. Die Charaktere sollten weiter Diddy und Dixie bleiben, genauso sollten die tierischen Helfer beibehalten werden. Das Leveldesign noch einen Tick ausgeklügelter, die unfairen Stellen entschärft – fertig ist der *Mario*-Killer!

gamechris

Lylat Wars: Hatte auch einen Nachfolger auf dem GC, aber dort bestand ja die Hälfte der Levels aus Bodenmissionen zu Fuß. Selbst heute spiele ich noch lieber *Lylat Wars*. Ich wünsche mir einen reinen Weltraum-Shooter, der höchstens von einigen Panzermissionen „unterbrochen" wird.

Eternal Darkness: Noch nicht so alt, aber eines der allerbesten Spiele, die unser Planet jemals zu Gesicht bekam. Die Idee, dass man einige grundverschiedene Personen durch die einzelnen Kapitel führt, ist einfach genial!

Hale-boPP

Kirbys Dreamland 2 (bzw. 3): Schade, dass die Tiere (Hamster, Eule, Fisch usw.) in den folgenden Teilen wieder entfernt wurden. In Kirbys nächstem Spiel für die Wii kommen meines Wissens nach zum Glück wieder welche. Teil 3 ist hierzulande leider nicht erschienen …

Cyberbob

Ganz klarer Favorit: *Beyond Good & Evil*, eines der besten Spiele für GameCube, Xbox, PS2 und PC. Das hat 'nen Nachfolger mehr als verdient. Also, Ubisoft, erhört mich und entwickelt, aber lasst euch mehr Zeit als bei euren anderen Wii-Games! ;-)

Leser fragen, N-ZONE antwortet

PROBLEME MIT WLAN

Sehr geehrte N-ZONE-Crew,
seit einem halben Jahr besitze ich schon eine Wii. Aber ich schaffe es nicht, mit der Wii im Internet zu surfen. Ich habe mir sogar extra ein WiFiMAX von Bigben gekauft. Doch meine Wii zeigt immer Fehlercodes wie „Kein Access Point in der Nähe" an. Mit meinen WLAN-Router von Netgear funktioniert es benfalls nicht. Keiner meiner vielen Freunde konnte mir bei diesem Problem helfen. Ihr seid also meine letzte Hoffnung. Oder vielleicht könntet ihr diesen Brief in eurem Heft abdrucken, sodass eure treuen Leser mir helfen könnten. Ich wäre euch sehr dankbar!

PS: Heute habe ich die Wii-Fernbedienungshülle von Nintendo geschickt bekommen. Ich muss sagen, dass das Ding sehr nützlich ist!

LIEBER GRUSS, MARKUS

Hallo Markus! Leider können wir dir bei deinem Problem nicht wirklich helfen, da es bei WLAN unzählige Fehlerquellen gibt. Da wären beispielsweise der Funkkanal, die Übertragungs-Bandbreite, die Entfernung zur Wii, die Art der Verschlüsselung, MAC-Filter, die Unterdrückung der Funkkennung oder etwas ganz anderes. Aus der Ferne lässt sich so etwas nur schwer diagnostizieren. Wende dich am besten an Nintendos Kundenservice und suche Hilfe auf www.nintendowifi.com. Dort findest du auch eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Konfiguration der meisten Routermodelle. Viel Erfolg dabei!

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 28. November 2007 stehen wir euch **zwischen 17 und 18 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

ERSCHEINEN DIESE SPIELE?

Hallo, N-ZONE-Team!
Zunächst erst einmal ein dickes Lob! Euer Magazin ist echt super, das beste Videospiel-Magazin, das ich kenne! Vor allem schätze ich die zuverlässigen Spieltests. Und eure Premium-Ausgaben alle drei Monate sind klasse!

LINK MIT LASERSCHWERT Unser Leser Bernhard zeichnete dieses ungewöhnliche Treffen von Link und Yoda. BILD: PRIVAT

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail an **redaktion@n-zone.de** oder per Brief an **Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**.

KoMiiker-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das ausgefallenste Mii!

Unserem Foren-User „ShyGuy2" verdankt ihr folgende neue Aufgabe: Baut uns euren verrücktesten Mii ohne Haare. In jeder Ausgabe machen wir euch Vorgaben, die euer Mii erfüllen muss, den Rest bestimmt ihr selbst. Macht ein Foto eures fertigen Mii und schickt es an redaktion@n-zone.de! Wer den abgefahrensten Mii gebaut hat, darf sich auf ein nettes Spiel freuen! Bei exakt gleichen Einsendungen entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir das ProMii von Franz Beckenbauer, unserem Fußball-Kaiser. Unter allen Einsendern konnte sich Benjamin Butterfield aus Großhabersdorf durchsetzen. Herzlichen Glückwunsch!

Diesmal suchen wir das verrückteste Mii ohne Haare! Viel Erfolg!

Einsendeschluss: 20. November 2007

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: *Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland* (DS)

BALLGEFÜHL Was für eine geniale Idee, FIFA 08 als Kulisse zu wählen! BILD: PRIVAT

Jetzt hab ich aber auch ein paar Fragen:
1. Könnt ihr mir sagen, ob und wann die Spiele *Dragon Quest Monsters Joker* (DS), *Dragon Quest Swords* (Wii) und *One Piece Unlimited Adventure* (Wii) in Deutschland veröffentlicht werden?
2. Wisst ihr, ob irgendetwas an dem Gerücht dran ist, dass *Okami* (PS2) für die Wii umgesetzt werden soll?
Schon mal danke im Voraus. Ich schicke euch noch ein Bild von Link, das ich vor kurzem gezeichnet hab. Ich hoffe, es gefällt euch.
Macht weiter so!

BERNHARD

Hi Bernhard! Zu deiner ersten Frage: Wir können dir leider keine genauen Releasedaten nennen, rechnen jedoch fest damit, dass die beiden *Dragon Quest*-Spiele letztendlich bei uns erscheinen werden. *Dragon Quest* ist so populär, dass die Games sicher auch bei uns kommen. Die Frage ist nur, wann! Bei *One Piece* sind wir uns eher unsicher, da es selbst in den USA erst in einigen Monaten erscheint. *Okami* wird aber definitiv für die Wii erscheinen. Es handelt sich dabei um eine 1:1-Portierung des PS2-Meisterwerks mit angepasster Steuerung.

N-ZONE

N-ZONE für unterwegs!

Einmal herunterladen* und so oft lesen, wie man möchte !

Sende „mobi vgz" an die 82200 ** kein Abo!

* Es fallen lediglich die Verbindungskosten deines Handyproviders an ! (Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

** 0,29 €/SMS inkl. 0,12€ VF-D2, D1 + Transportl., WM

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN — Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras **Code:** mobi ws

buffedde — Das Online Portal für Rollenspiele **Code:** mobi buffed

PCGames Hardware — Das Hardware Magazin für PC-Spieler **Code:** mobi pcghw

PCGames — Wissen, was gespielt wird **Code:** mobi pcg

SFT — Electronic Entertainment & Digital Lifestyle **Code:** mobi sft

Weitere Infos unter www.videogameszone.de/go/mobizine

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

N-ZONE sucht die Super-Fans

Das Netz ist eine wahre Fundgrube cooler Fan-Projekte: Der Hobby-Regisseur Simon Langkemper führt auf www.silberphoenix.de Tagebuch über seinen neuen *Zelda*-Film, Magnus Kleditzsch und sein Team moderiert auf www.nintendocast.de den erfolgreichen Podcast und bei www.nintendofans.de gibt es täglich ein cooles Nintendo-Quiz (und vieles mehr). Warum ich euch das erzähle? Ich möchte noch mehr solcher Fan-Projekte im Spielerforum vorstellen und dazu benötige ich eure Hilfe! Per Mail an christoph.kraus@computec.de könnt ihr euch bewerben: Stellt mir eure Webseite kurz vor und teilt mir mit, warum alle N-ZONE-Leser euer Projekt unbedingt kennen sollten. Ich picke mir die besten Einsendungen heraus und melde mich bei euch. Los geht es in dieser Ausgabe mit dem eingangs erwähnten Nintendocast. Also, Ohren auf!

CHRISTOPH KRAUS
22,
Redakteur

N-ZONE präsentiert die besten Fan-Projekte

Nintendocast.de: Hier gibt's was auf die Ohren!

AUTOR: MAGNUS KLEDITZSCH

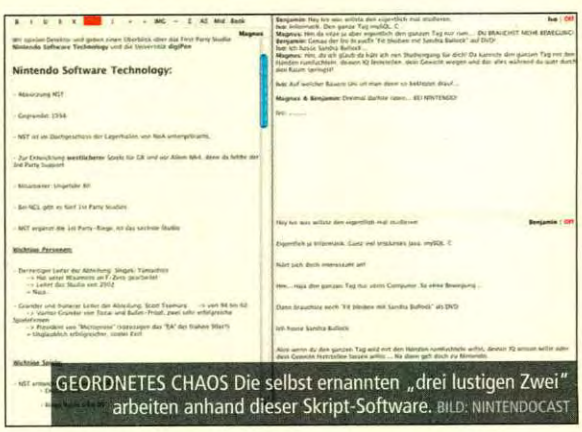
Seit September 2005 versorgen wir, das Team von Nintendocast, geneigte Hörer mit Reportagen, Diskussionsrunden und Livesendungen zum Thema Videospielkultur. Dabei folgen wir dem Prinzip: Prozentbewertungen von Videospielen sind völlig uninteressant – es geht um den Spaß am Spiel und den Spaß an Hintergrundinformationen. Diese liefern wir zum Beispiel durch ausführliche Biographien oder Porträts von Unternehmen und Organisationen. Über 30.000 Hörer im Monat spricht der Nintendocast inzwischen an. Mit nagelneuen Schwester-Podcasts Xboxcast und PlayStationcast möchten wir die Hörergemeinde auch in Zukunft vergrößern. Und jetzt zeigen wir euch ein paar Schnappschüsse aus unserem Podcast-Alltag! ■

POTZBLITZ! Jeden Sonntag begrüßen Magnus, Ivo und Benjamin ihre Hörer von solch aufgeräumten Arbeitsplätzen (wirklich!). BILD: NINTENDOCAST

DESIGN-DOMINANZ Vor ein paar Wochen hat der Webauftritt einen neuen Anstrich bekommen ... BILD: NINTENDOCAST

... und sieht jetzt so aus. BILD: NINTENDOCAST

CHEF-GRINSEBACKE Magnus Kleditzsch, Gründer des Podcasts, freut sich über jeden Audiokommentar. BILD: NINTENDOCAST



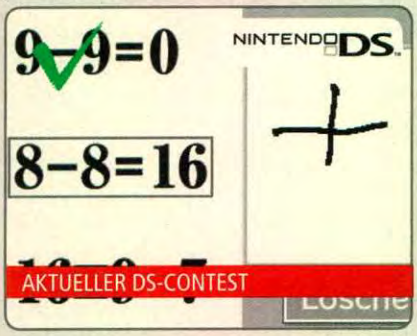
GEORDNETES CHAOS Die selbst ernannten „drei lustigen Zwei" arbeiten anhand dieser Skript-Software. BILD: NINTENDOCAST

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging
Wählt die Aufgabe „Rechenzeichen" aus dem Übungs-Modus. Wer löst die Gleichungen am schnellsten?



Rayman Raving Rabbids 2
Wählt das einzelne Minispiel „Sind wir bald da?" aus. Der beste Highscore gewinnt. Teilnahme nur via SD-Card möglich.

Super Mario Galaxy
Absolviert die erste Rennspieleinlage mit dem oben gezeigten Rochen. Wer erreicht die beste Gesamtzeit?

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **18. November** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punkteständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Highscores aus der letzten N-ZONE

BIG BRAIN ACADEMY FÜR Wii
(Größte Gehirnmasse)

Platz	Zeit	Name
1.	2.225 g	Christian Engelhardt
2.	2.112 g	Tarek Käufer
3.	2.107 g	Kevin Massinon
4.	2.067 g	André Rähse
5.	1.958 g	Rebekka Gugelmann

SUPER MARIO 64 DS
(Die meisten Münzen in allen Kursen)

Platz	Zeit	Name
1.	2.872	Fabiano Lai
2.	2.781	Raphael Büsgen
3.	2.760	Yuri Goncalves Pissini
4.	2.689	Tobias Braner
5.	2.616	Nasser Attar

MARIO KART 64
(Moo-Moo-Farm)

Was war los? Drei Leser reichten einen unglaublich guten Rekord ein, aber vergaßen, das Spiel auf die Reise zu schicken. Im N-ZONE-Highscore-Wettbewerb werden alle Spielstände von uns überprüft, damit haben Cheater keine Chance. Das nächste Mal bitte mit Fairplay!

Zelda - Stone of the Past: Nachfolger in der Mache!

Vor kurzem stellten wir euch den ambitionierten Fan-Film *The Legend of Zelda: Stone of the Past* vor und packten ihn exklusiv auf unsere DVD (für Plus-Abonnenten und Premium-Käufer). Jetzt verriet uns der fleißige Regisseur, Drehbuchautor, Schauspieler, und-und-und ... Simon Langkemper, dass er an einer Fortsetzung arbeitet. Simon verspricht eine noch bessere Qualität dank neuer Kameras, einen 16:9-Schnitt sowie eine gewohnt komplexe Story. Dazu braucht Simon aber noch die Hilfe von kompetenten *Zelda*-Experten. Kann ihm jemand den Namen von Colins Geschwisterchen aus dem Abspann von *Twilight Princess* verraten? Wer mehr weiß, diskutiert im „Meinungen und Anregungen zum Heft"-Forum von www.n-zone.de mit. Zum Schluss noch eine Berichtigung in eigener Sache: Die in N-ZONE 10/07 gezeigte vermeintliche Zelda war in Wirklichkeit gar nicht Zelda. Die wahre Hyrule-Throninhaberin sehr ihr rechts. ■

BILD: SIMON LANGKEMPER

AKTUELLES

SASCHA DOWIDAT berichtet.

The Lost Levels

Europäische Zocker bekamen lediglich in *Super Mario All-Stars* für das SNES die Gelegenheit, sich an den legendären „Verlorenen Levels" aus *Super Mario Bros.* zu versuchen – bis jetzt! Denn im Rahmen des Hanabi-Festivals wurde die ursprünglich als Nachfolger des Ur-*Mario* geplante Kollektion bockschwerer Levels für die Virtual Console veröffentlicht. „Schön und gut", werden sich die hiesigen Fans des Kultklempners jetzt denken. Das ist es auch – vorausgesetzt natürlich, ihr habt euch schnurstracks ein paar Wii Points auf die Konsole geladen und den Download vollzogen. Denn *The Lost Levels* stand lediglich bis Ende September zur Verfügung. Ganz schön clever, dem Kunden gar nicht erst die Zeit zum Überlegen zu lassen, sondern durch eine befristete Bereitstellung indirekten Druck aufzubauen. So greift vielleicht der eine oder andere unschlüssige Mario-Fan ein wenig schneller ins Portmonee – und vor allem auch tiefer. Denn wie jedes andere Hanabi-Spiel kostete auch *The Lost Levels* etwas mehr als gewöhnlich: 600 statt 500 Points – zweifelsohne eine brillante Erfolgsstrategie. Aufgrund der dürftigen oder teilweise nicht vorhandenen Lokalisierungen – insbesondere bei bisherigen Japan-only-Spielen – solltet ihr jedoch gründlich über einen Kauf nachdenken.

NEWS-TICKER

DINOSTARK Yoshi's Story ist seit dem 17. September in den USA erhältlich und wurde bereits für Japan angekündigt. Ein Europa-Release stand bei Redaktionsschluss noch in den Sternen, wir rechnen aber mit einer Veröffentlichung in den nächsten Wochen.

JUMP & SHOOT Factor 5 ist daran interessiert, den Klassiker *Turrican* für Xbox Live Arcade und das PlayStation-Network zu veröffentlichen und schließt auch eine Virtual-Console-Version nicht aus.

N-ZONE SPIEL DES MONATS

Sin and Punishment: Successor of the Earth (N64, 2000)

Der japanische Shooter-Hit erstmalig auf deutschen Bildschirmen – Feuer frei!

OBERMOTZ Die Bossgegner sehen äußerst spektakulär aus. BILD: N-ZONE

TUTORIAL Der Übungsmodus wurde ins Englische übersetzt. BILD: N-ZONE

STILLSTAND Verweilt ihr auf einer Position, seid ihr schnell Kugelfutter. BILD: N-ZONE

Mit der Veröffentlichung des Rail-Shooters *Sin and Punishment* auf der Virtual Console hat sich Nintendo selbst übertroffen. Vielen Videospieljüngern dürfte der Titel zwar kein Begriff sein, für Treasure-Fans geht mit dem ersten Release außerhalb Japans jedoch ein Traum in Erfüllung. Ihr schlüpft in die Rolle des Jungen Saki Amamiya und ballert euch mit einer Laser-Kanone den Weg durch unzählige Horden außerirdischer Ruffians. Diese ungeselligen biogenetischen Wesen haben es auf die Erde abgesehen und dürfen von euch gestoppt werden. Während ihr automatisch durch die Levels braust, weicht ihr via Hecht- und Doppelsprung feindlichen Geschossen, umfallenden Baumstämmen und Tretminen jeglicher Art aus. Die Umgebungen sind sehr abwechslungsreich geraten und das Gameplay setzt sich aus actionreichen Shooter-Einlagen und geschicklichkeitsbetonten Laufpassagen zusammen. Aus technischer Sicht darf man sieben Jahre nach Erscheinen natürlich keinen Augen- oder Ohrenschmaus erwarten, doch für damalige Verhältnisse machen die bombigen Explosionen und die aufwendigen Effekte einiges her – mit Komponentenkabel umso mehr! Alles in allem kann man *Sin and Punishment* wegen der geballten Ladung Action auch heute noch genießen – nur leider nicht im alibihalber eingebauten Mehrspielermodus. Bildschirmtexte sind japanisch, das Tutorial, einige Zwischensequenzen und das Hauptmenü wurden jedoch zumindest ins Englische übersetzt. Ein wenig mehr Lokalisierungsarbeit hätte es angesichts des erhöhten Preises von 1.200 Punkten allerdings schon sein dürfen. **(sd)**

RETRO-TEST

SIN AND PUNISHMENT

Genre:	Shooter
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	1.000 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Ghouls'n Ghosts (Mega Drive, 1989)

Von Rittern und Prinzessinnen – ein nostalgischer VC-Trip ins Mittelalter

Als die Videospielgemeinde nach dem 1985 erschienenen Arcade-Spiel *Ghouls'n Goblins* noch nicht gesättigt war, entwickelte Capcom den direkten Nachfolger, welcher sich auch heute noch größter Beliebtheit erfreut. *Ghouls'n Ghosts* erzählt die Geschichte des Ritters Arthur, der die Seele seiner geliebten Prinzessin zurückerobern will. Diese wurde in einer Vollmondnacht durch einen Blitzeinschlag vom finsteren Loki geraubt. Fortan schlägt sich der wackere Held durch mittelalterliche Städte, dunkle Höhlen und stürmische Wälder, um seine holde Maid zurückzuerobern. Horden von untoten Zombies und höllischen Dämonen stellen sich euch bzw. Arthur in den Weg. Geschick und Fingerfertigkeit sind gefragt, wenn ihr die Jump&Run-Levels auf der Suche nach neuen Waffen- und Magieformen durchforstet. Der einstige Mega-Drive-Klassiker überzeugt heute in erster Linie durch seine motivierenden, aber höllisch schweren Levels. Keine Stelle ist unfair, kein Endboss zu hart – alles ist irgendwie zu schaffen, wenn auch erst beim fünfzigsten Versuch. Eine echte Herausforderung für das 21. Jahrhundert! **(sd)**

RETRO-TEST

GHOULS'N GHOSTS

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

UNGEZIEFER Springende Schildkröten machen euch das Leben schwer. BILD: N-ZONE

NACKEDEI Werdet ihr von einem Gegner getroffen, verliert ihr eure Rüstung. BILD: N-ZONE

Shining in the Darkness (Mega Drive, 1991)

Es werde Licht in der Virtual-Console-RPG-Abteilung!

Das 1991 erschienene *Shining in the Darkness* war eines der ersten Rollenspiele für das Mega Drive und zählte damals zu den optisch beeindruckendsten Titeln. Finsterling Dark Sol hat sich zum Ziel gesetzt, das mystische Königreich Thronwood zu unterwerfen. In der Gestalt des namenlosen Helden und in der Begleitung zweier Kameraden gilt es, die Waffen des Lichts zu finden und die Aufgaben der Altehrwürdigen zu erfüllen. Wenn euch dies gelingt, werdet ihr zu einem legendären Ritter des Lichts und seid in der Lage, Dark Sol die Stirn zu bieten. Die (für damalige Verhältnisse) spannende Geschichte wird von solider musikalischer Untermalung und einer verteufelt guten optischen Präsentation in Szene gesetzt. Bereits 1991 experimentierten die Entwickler mit schicken dreidimensionalen Hintergründen und Effekten, die den Spieler noch tiefer in die Geschichte hineinversetzte. Heute unterhält *Shining in the Darkness* zwar auch noch in angemessener Form, kann mit aktuellen RPG-Größen à la *Golden Sun* jedoch nicht mehr mithalten. Erschwerend kommt hinzu, dass das Spiel lediglich englische Bildschirmtexte bietet. **(sd)**

RETRO-TEST

SHINING IN THE DARKNESS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sega
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

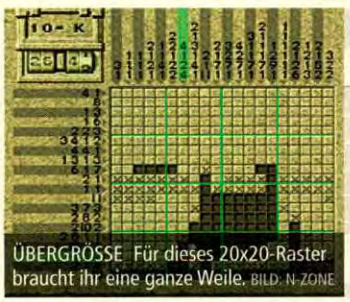
PLAUDEREI Um die Story voranzutreiben müsst ihr mit vielen Charakteren reden. BILD: N-ZONE

LABYRINTH In den Dungeons bewegt ihr euch dreidimensional. BILD: N-ZONE

Mario's Super Picross (SNES, 1995)

Malen nach Zahlen ... oder so ähnlich

Vor über zehn Jahren begeisterte Mario uns Videospieler bereits mit einem Vorgänger zu *Picross DS*. Das Spielprinzip des Puzzlespiels hat sich natürlich nicht geändert. Damals wie heute müsst ihr durch korrektes Kombinieren am Rand verteilter Zahlen ein Nonogramm richtig ausfüllen, sodass am Ende ein Pixelbildnis entsteht. Dutzende von Puzzles, untergliedert in verschiedene Schwierigkeitsgrade, garantieren dabei stundenlangen Spielspaß. Allerdings hat der DS ebenjenes Prinzip bereits aufgegriffen und portabel gemacht. Wer sich damit anfreunden kann, sich beim Spielen auf die stationäre Glotze zu beschränken und ein kleines Faible für das Genre mitbringt, ist bei *Mario's Super Picross* jedoch bestens aufgehoben. Minimaler Spaßdämpfer: die englischen/japanischen Texte. Aber Achtung, das Spiel war nur kurzzeitig im Wii-Shop erhältlich! (sd)



ÜBERGRÖSSE Für dieses 20x20-Raster braucht ihr eine ganze Weile. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

MARIO'S SUPER PICROSS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Sonic the Hedgehog 3 (Mega Drive, 1994)

Auf in den Geschwindigkeitsrausch – Runde 3

Sonics drittes Jump&Run-Abenteuer wurde nach altbewährter Rezeptur gebraut. In der Rolle des blauen Speed-Igels oder seines Freundes Tails stellt ihr euch den finsteren Plänen von Oberschurke Dr. Eggman in den Weg. Doch dieser ist nicht allein, sondern wird von Sonics künftigem Kameraden Knuckles unterstützt. Die beiden Halunken stiften Unheil und versuchen, die Chaos Emeralds zu stibitzen. Wie gut, dass Sonic und Tails voll dagegenhalten und mit äußerst beeindruckender Geschwindigkeit durch die Levels brausen, herumschwirrenden Feinden per Wirbelsprung den Garaus machen und allerlei Bossgegner niederringen. Qualitativ lässt Teil 3 im Vergleich zu seinen Vorgängern ein Stück nach, ist aber immer noch ein Paradebeispiel für spannende Jump & Runs. Nur ist das Spiel nicht ganz so schnell wie *Sonic Rush*. (sd)

HÖHENANGST Aber das ist doch gar nicht tief ... BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

SONIC THE HEDGEHOG 3

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Gradius III (SNES, 1991)

Traditioneller Sternenkrieg in Höchstform

Wenn es ein Raumschiff gibt, das in Konkurrenz zur Enterprise oder zum Millennium Falcon treten könnte, dann ist es wohl die Vic Viper. Der kultige Kampfkreuzer ballerte sich anno 1991 auf dem SNES seinen Weg durch zehn verschiedene Levels und Hundertschaften von extraterrestrischen Space-Feinden. Heute, mehr als 15 Jahre später, haben europäische Shoot-'em-Up-Fans erstmals die Möglichkeit, sich im dritten Teil der Sternensaga ihren Weg durch UFO-verseuchte Galaxien zu kämpfen. Die zehn mächtigen Endbosse stellten den Spieler vor eine brachiale, aber niemals unfaire Herausforderung. *Gradius III* zählt zu den besten Teilen der Serie und beschert auch heute noch ungenierte Actionkost. Allerdings müsst ihr etwas tiefer als sonst in die Tasche greifen. Aber Achtung: Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist abartig hoch! (sd)

ÜBERMACHT Hier sind flinke Finger gefragt. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

GRADIUS III

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Konami
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Legend of Hero Tonma (Turbografx, 1993)

Jump & Run aus Frauenhand

Legend of Hero Tonma darf als kleine Videospiel-Revolution angesehen werden. Nicht etwa, weil es besonders innovative Spielkonzepte verfolgte, nein. Sondern vielmehr, weil der Titel ausschließlich von einem aus Frauen bestehenden Entwicklerteam designt und produziert wurde. In der Rolle des Helden Tonma reist ihr in eine fremde Welt und müsst die verschollene Prinzessin retten. Die sieben Levels mit je einem Endboss und zahlreichen versteckten Power-ups und Items sind angenehm ausbalanciert und können über einen gewissen Zeitraum unterhalten. Allerdings sticht das Spiel heute außer durch seine liebevoll inszenierten Hauptcharaktere kaum noch aus der Masse hervor. Holt euch lieber *Super Metroid* (SNES) für die Virtual Console – der Titel schaffte es leider nicht mehr rechtzeitig zum Test in dieser Rubrik. (sd)

FIESLING Dieser Geselle bekommt gleich eins auf die Rübe! BILD: IREM

RETRO-TEST

LEGEND OF HERO TONMA

Genre:	Action
Hersteller:	Irem Soft
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Wii-FB
Preis:	600 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***
The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	1	***
Castlevania	Konami	Action-Adventure	1	***
Kirby's Adventure	Nintendo	Jump & Run	1	***
Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	***

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Dragon's Curse	Hudson	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Hudson	Shoot 'em Up	1	****
Bonk's Adventure	Hudson	Jump & Run	1	***

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****
Street Fighter II: TWW	Capcom	Beat'em Up	1-2	****

NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****

NES-REFERENZ Metroid (500 Wii Pointzs). BILD: NINTENDO

SNES-REFERENZ Zelda: A Link to the Past (800 Wii Points) BILD: NINTENDO

NINTENDO-64-REFERENZ Super Mario 64 (1.000 Wii Points) BILD: NINTENDO

MEGA-DRIVE-REFERENZ Gubstar Heroes (800 Wii Points) BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Retro-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

SIN & PUNISHMENT (N64)

BILD: N-ZONE

Ich habe im Kaufrausch 12 Tacken für diesen Action-Schmarrn ausgegeben – 12 zu viel. Ganz ehrlich: Das wilde Rumgeballere rockt mich nicht. Wer's braucht … Christoph Kraus

F-ZERO X (N64)

BILD: N-ZONE

Was für ein Geschwindigkeitsgefühl, was für eine Fahrphysik, was für geniale Strecken! *F-Zero X* gehört zum Besten, was das N64 hervorbrachte. Anschnallen! Florian Brich

SIN & PUNISHMENT (N64)

BILD: N-ZONE

Fantastisch, was für einen genialen Rail-Shooter die Experten von Treasure (*Ikaruga*) hier ür das Nintendo 64 ablieferten – ein Muss für Shoot-'em-Up-Fans. Sascha Dowidat

FEHLERCODE 5130

BILD: N-ZONE

Es ist zum Heulen! Mein geliebter WLAN-Router, mit dem ich PC und DS sauschnell online bringe, will nicht mit der Wii. Ich bleibe also offline und VC-frei. Sebastian Stange

JÄGER UND SAMMLER

Herbstliches Sammeln

Die Bäume werfen ihr Laub ab, das Wetter wird immer ungemütlicher, die Tage immer kürzer und die monatlichen Release-Listen immer länger. Untrügliche Zeichen, dass es langsam Winter wird und das kommende Weihnachtsgeschäft an die Tür klopft. Angesichts der bevorstehenden Software-Schwemme steht Nintendo-Fans eine schöne Zeit ins Haus und Jäger und Sammler freuen sich über neue Schmuckstücke unter dem Weihnachtsbaum. Frohes Stöbern!

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

Neu im Handel

Phantom Hourglass Limited Edition DS

Pünktlich zum Start von Links erstem DS-Abenteuer *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* am 19. Oktober erscheint in Großbritannien eine Limited Edition. Das von einem märchenhaften Artwork verzierte Bundle enthält neben dem fantastischen Spiel einen DS Lite in der Farbe Silber. Um die Einzigartigkeit dieses Packs zu unterstreichen, ist das Gerät auf der Vorderseite dezent mit dem Schriftzug *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* sowie unserem Lieblingshelden höchstpersönlich verziert. Erhältlich ist die auf 1.000 Stück limitierte Box bei ausgewählten Fachhändlern zum Preis von 129,99 Pfund, also knapp 200 Euro. Ein fairer Deal, wenn man die geringe Auflage bedenkt. Umso bedauerlicher, dass Nintendo deutsche Fans weiterhin auf eine spezielle Edition des erfolgreichen Handhelds warten lässt, denn eine Ankündigung fernab des Vereinigten Königreichs steht nicht aus. *Zelda*-Fans werden aber unter Garantie im Internet fündig!

Inhalt: ..... DS Lite, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Stückzahl: 1.000
Offizieller Verkaufspreis: ..... £ 129,99
Erscheinungsland: ..... UK
Veröffentlichungsgrund: ..... Release von The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Wo erhältlich: ..... Ausgewählte Fachhändler
Seltenheitsfaktor: ..... Hoch

Neu im Handel II

Seattle Mariner Limited Edition DS

Was hat das US-amerikanische Baseball-Team der Seattle Mariners mit Big N zu tun, werden sich Sammler zu Recht fragen. Und die Antwort liefert kein Geringerer als der ehemalige Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi höchstpersönlich. Dieser sicherte sich nämlich in den 90er-Jahren den größten Anteil an den Seattle Mariners, daraufhin folgten einige Cross-Marketing-Aktionen wie der Seattle Mariner Limited Edition DS sind. Im Stadion der Mariners, dem berühmten Seattle Safeco Field, konnten Fans das auf 2.000 Stück limitierte weiße Gerät zum Preis von 158 Dollar erwerben. Verziert mit dem Logo des Teams ist der DS sicherlich die Krönung für jeden Baseball-Fan, während europäische Sammler nur wenig Bezug zu diesem Sport und somit dem Branding haben. Kleine Besonderheit: 16 Exemplare der Edition wurden von den Stars der Seattle Mariners handsigniert und anschließend im Stadion verlost. Mittlerweile ist die Edition ausverkauft und nur noch mit Glück bei diversen Internet-Auktions-Plattformen erhältlich.

Inhalt: ..... DS Lite
Stückzahl: ..... 2.000 (+ 16 mit Autogramm)
Offizieller Verkaufspreis: ..... Unbekannt
Erscheinungsland: ..... USA
Veröffentlichungsgrund: ..... Promotion-Aktion
Wo erhältlich: ..... Safeco Field (Seattle)
Seltenheitsfaktor: ..... Hoch

Metroid-Wii – Case-Modding-Edition

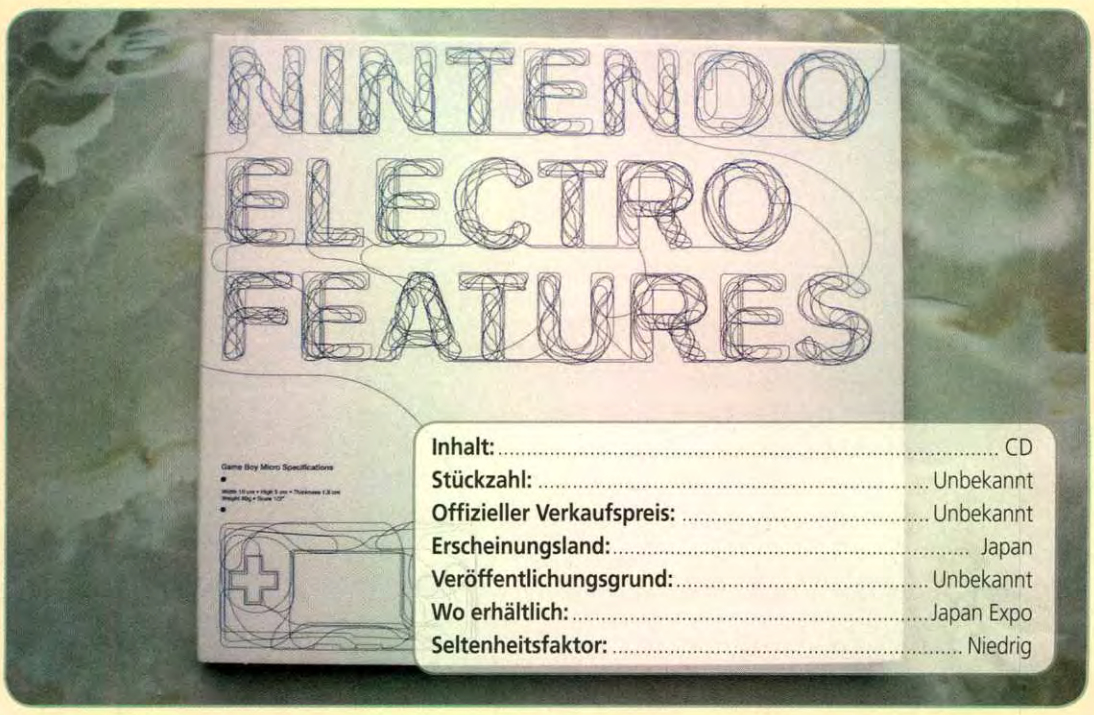
Immer wieder gab es Zuschriften, wir sollen doch bitte über Case-Modder berichten, die das Pimpen von Konsolen zur Kunst erhoben haben. Mit Ramon Stokes haben wir einen würdigen Vertreter der Konsolen-Mod-Szene gefunden und stellen heute seine persönliche Interpretation einer Samus-Aran-Wii vor, über die wir vor wenigen Wochen erst auf www.videogameszone.de berichteten. Mit viel Liebe zum Detail wurde das einzigartige Kunstwerk in die Farben Orange und Rot getaucht, anschließend mit stimmungsvollen LEDs und einem stylischen *Metroid*-Emblem veredelt. An der Seite glänzt in tiefgrünen Farben die Wii-Fernbedienung inklusive passendem Ladegerät. Selbst in den kleinsten Details spiegelt sich die Welt von Samus Aran auf eindrucksvolle Weise wieder – etwa der A-Button der Fernbedienung, welcher in der Dunkelheit zu pulsieren scheint oder das Laufwerk der Konsole, das in schimmerndem Grün aufleuchtet. Ramon Stokes hat hier ein Aufsehen erregendes Unikat geschaffen, das allerdings einen stolzen Preis hat: 2.000 Dollar zahlte der Bieter!

Inhalt:	Wii Konsole
Stückzahl:	1
Offizieller Verkaufspreis:	Ca. 2.000 Dollar
Erscheinungsland:	USA
Veröffentlichungsgrund:	Unbekannt
Wo erhältlich:	Nicht frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor:	Hoch

Eure Schmuckstücke

Nintendo Electro Features (Soundtrack)

Nach unserem kleinen Special über Nintendo-Soundtracks hat sich Guido Mudersbach bei uns gemeldet. In seiner Sammlung befindet sich die Nintendo Electro Features CD, die man auf der Japan Expo in Paris ergattern konnte. Wer sich in *Pokémon Battle Revolution* duellierte, erhielt als Dankeschön eine dieser CDs, auf denen elektronische Musik der ganz besonderen Art zu hören ist. Mit Hilfe des Game Boy Micro haben talentierte Musiker eigene Kompositionen kreiert und diese anschließend auf CD gebannt. Das Ergebnis kann sich vor allem für Nintendo-Fans hören lassen. Besonders selten oder wertvoll ist dieses Kleinod der elektronischen Musikkunst allerdings nicht.



Inhalt:	CD
Stückzahl:	Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis:	Unbekannt
Erscheinungsland:	Japan
Veröffentlichungsgrund:	Unbekannt
Wo erhältlich:	Japan Expo
Seltenheitsfaktor:	Niedrig

Bitte melde dich!

Schlummern auch in eurer Sammlung limitierte Editionen oder Unikate? Dann lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Oder habt ihr Fragen zu einzelnen Editionen? Probleme mit dem Importieren? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Für die nächste Ausgabe suchen wir erneut gebrushte Konsolen – egal ob klassischer Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64, GameCube oder Wii. Habt ihr Fotos davon? Dann ab damit an die obige Adresse. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Metroid Prime 3: Corruption

Metroid-Knackpunkte (Teil 1) – Die ersten drei Bossgegner

AUTOR: MAIK KOCH

Das *Metroid*-Fieber ist ausgebrochen! Endlich ist *Metroid Prime 3: Corruption* auch hierzulande erschienen! Pünktlich zum Release des letzten Teils der *Prime*-Saga bieten wir euch in unserer mehrteiligen Lösungsreihe die richtigen Strategien für alle Bossgegner. Ihr scheitert ständig an einem Endgegner und seid schon total gefrustet? Kein Problem, N-ZONE hilft! In dieser Ausgabe findet ihr Tipps und Tricks zu den drei ersten Brocken. Außerdem klären wir noch einmal die wichtigsten Fragen zum *Prime*-Finale. Fortsetzung folgt! ■

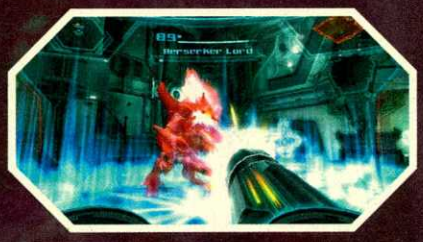
BERZERKER LORD – DER ERSTE KOLOSS

Ort: Hangar der G.F.S. Olympus
Schwachstellen: Schultern (später der Kopf)

Samus ist auf dem Weg zu ihrem Schiff im Hangar der G.F.S. Olympus, als plötzlich der erste größere Gegner die Bühne betritt. Nachdem ihr den Bösewicht gescannt habt, lockt ihr ihn mithilfe der Z-Taste. Achtet auf die rot leuchtenden Schultern des Hünen! Mittels Charge Beam oder der Raketen nehmt ihr diese unter Beschuss. Sind beide Schultern zerstört, feuert der fiese Oberpirat mit hochenergetischen lilafarbenen Geschossen auf euch. Um die Energiekugeln auf ihn zurückzuschleudern, reicht ein kurzer Beschuss mit dem Beam. Dies wiederholt ihr drei Mal und die Kopfpanzerung des Berzerker Lords zerfällt. Die nun freigelegte rote Stelle am Kopf des Ungeheuers attackiert ihr so lange, bis der Riese klein bei gibt.

ZIEL MARKIERT Die rot gefärbten Schultern sind die Schwachstellen des Riesen. BILD: N-ZONE

GEBALLTE LADUNG Schießt auf die Energiekugeln, um dem Riesen zu schaden. BILD: N-ZONE



FEUER FREI Nachdem die Panzerung zerstört ist, schießt ihr auf den Kopf. BILD: N-ZONE

GESCHAFFT Ist der Berzerker Lord besiegt, wird er ins All hinausgezogen. BILD: N-ZONE

META RIDLEY – EIN ALTER BEKANNTER

Ort: Generator C auf Norion
Schwachstellen: Gliedmaßen und Schnabel

Nachdem ihr den Generator zum Laufen gebracht habt, stürzt sich Meta Ridley von der Decke des Raumes herab und zieht Samus in die Tiefe. Erledigt den Drachen, bevor Samus unsanft auf dem Boden des Schachts aufprallt! Achtet auf Ridleys Feuer-Attacke, aber auch auf den Rand des Schachtes und herumfliegende Trümmerteile. Wenn sich der Meta Ridley nähert, feuert ihr einige Charge-Beam-Salven ins leuchtende Maul des Ungetüms. Bald folgt die erste Zwischensequenz und ihr befindet euch plötzlich auf Augenhöhe mit dem Riesendrachen. Neben dem riesigen Schnabel feuert ihr in dieser Situation außerdem auf Ridleys riesige Klauen. Sobald der Drache erledigt ist, rettet euch der Kopfgeldjäger Rundas vor dem Absturz.

ERZRIVALE Der Schnabel des Riesendrachens ist gleichzeitig dessen Schwachstelle. BILD: N-ZONE

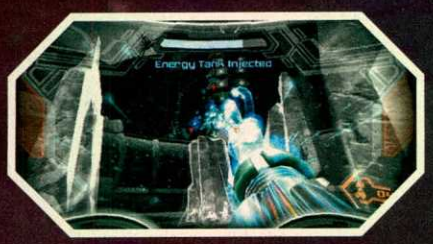
FREIER FALL Besser, ihr erledigt Ridley, bevor die Höhenanzeige auf null geht. BILD: N-ZONE

AUSGEHOLT Auch messerscharfen Krallen des Drachen sind verwundbar. BILD: N-ZONE

ABWÄRTS Habt ihr Meta Ridley geschafft, stürzt dieser in die Tiefe. BILD: N-ZONE

FRIENDLY FIRE Nachdem Rundas einige Piraten erledigt hat, feuert er auf Samus. BILD: N-ZONE

ABGEZOGEN Mit dem Grapple Beam entfernt ihr die Panzerung des Kopfgeldjägers. BILD: N-ZONE



HYPERMODE Mit einer gehörigen Portion Phazon macht ihr Rundas den Garaus. BILD: N-ZONE

ICE MISSILE Anschließend gibt es das Ice-Missile-Upgrade für euren Raketenwerfer. BILD: N-ZONE

RUNDAS – EIN VERBÜNDETER ATTACKIERT SAMUS

Ort: Tempel auf Bryyo
Schwachstellen: Oberkörper (nach dem Entfernen der Panzerung)

Rundas bewegt sich auf einer Eisscholle durch die Lüfte. Zu Beginn weicht ihr erstmal den Eis-Projektilen des Kopfgeldjägers aus und prägt euch dessen Angriffe ein. Erreicht Rundas den Boden, beschießt ihr ihn zunächst mit Raketen, bis er benommen stehen bleibt. Jetzt entreißt ihr ihm mit dem Grapple Beam seinen Eisschild. Der Fiesling ist nun besonders verwundbar. Deshalb nutzt ihr am besten sofort die Feuerkraft des Hyper-Modus. Achtung: Je weniger Lebensenergie Rundas besitzt, desto gefährlicher werden seine Attacken! Habt ihr den Kopfgeldjäger erledigt, bekommt ihr die Ice Missiles.

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Der letzte Teil der Prime-Trilogie landet mit einem Urknall auf der Wii. N-ZONE beantwortet die heißesten Fragen zum Action-Kracher des Jahres:

Robert Schraps aus Gemünden fragt:

Hallo N-ZONE-Team,
gleich am Anfang auf der G.F.S. Olympus stehe ich vor einer Sicherheits-Tür und soll einen Code eingeben. Wo finde ich den passenden Sicherheits-Code?

Hallo Robert,
den passenden Code findest du am Terminal gegenüber der Sicherheitstür. Du schaltest via Minus-Taste auf den Scan-Visor und erfasst per Z-Taste das Terminal. Jetzt wird der Code 13576 eingeblendet. Du gehst zurück zur Tür und gibst den Code mit der Wii-FB in das Display der Sicherheitstür ein.

Axel Brück (via E-Mail) fragt:

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich bin gerade auf Norion unterwegs. Ich stehe an der Tür zu Generator A. Eine Tür mit farbigen Lichtern versperrt den Zugang. In welcher Reihenfolge muss ich auf die farbigen Punkte an der Tür schießen? Könnt ihr mir weiterhelfen??

Klar, machen wir doch gern. Zuerst feuerst du auf das gelbe Licht oben in der Mitte, danach nimmst du das lilafarbene Ziel links unten unter Beschuss und zu guter Letzt schießt du noch auf das blaue Licht rechts unten. Aber du musst dich beeilen, da sonst die Lichter in umgekehrter Reihenfolge wieder zurückspringen. Nachdem du die Lichter ausgeknippst hast, benutzt du den Grapple Beam und reißt mit einem Ruck am Nunchuk das Schutzschild der Tür ab. Jetzt kannst du den Generatorraum betreten.

Norman Schirmer fragt:

Sehr geehrte N-ZONE-Redakteure,
ich bin gerade in SkyTown angelangt und suche nach der defekten Aurora-Einheit. Ich befinde mich vor einer bunt leuchtenden Statue nach dem Landeplatz von Samus' Raumschiff und komme nicht weiter. Wie aktiviere ich die Statue?

Lieber Norman,
um die Statue einzuschalten, nutzt du das neue Feature, welches du beim letzten Bosskampf bekommen hast (Näheres in Teil 2 der *Metroid*-Knackpunkte). Zunächst springst du in Morphball-Form in den kleinen Eingang der Statue. Jetzt betätigst du die Plus-Taste, um in den Hypermode zu wechseln. Mit der Taste für die Morphball-Bomben aktivierst du im Hypermode eine stärkere Attacke, welche die Phazon-Keime zerstört. Nun kannst du die Statue per Morphball-Bombe in Gang setzen.

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

Ratatouille

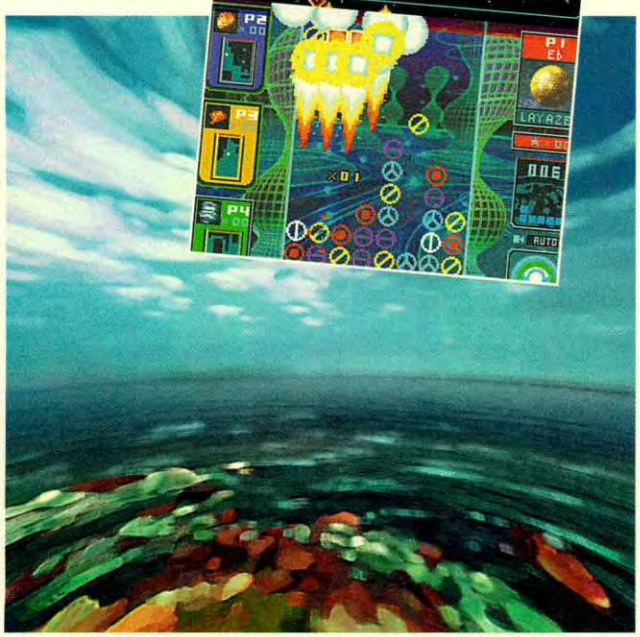
CHEAT | Kleines Leckerli

Im Spielverlauf von *Ratatouille* erhaltet ihr sogenannte Gusteau-Punkte. Im Extras-Menü könnt ihr das gesammelte Gut gegen vielerlei interessante Preise eintauschen. Fans des Kinostreifens werden sich vor allem über die originalen Film-Artworks freuen. Diese schaltet ihr frei, indem ihr je 500 Gusteau-Punkte berappt. Ein kleiner Tipp: Um möglichst viele Gusteau-Punkte zu bekommen, solltet ihr versuchen, die levelspezifischen Items, etwa Geschirrspülmittel oder Glühbirnen, komplett einzusammeln. Auch für das Auffinden aller 100 Sterne pro Abschnitt werdet ihr mit einem kräftigen Punkteschub belohnt.

Remy	500 Punkte
Linguini & Colette	500 Punkte
Colette & Skinner	500 Punkte
Kochtopf	500 Punkte
Kochzutaten	500 Punkte
Gusteaus Restaurant	500 Punkte
Colette	500 Punkte
Linguini	500 Punkte
Skinner	500 Punkte

SHOPPEN OHNE REUE Mit dem richtigen Punkte-Polster könnt ihr alle Extras freischalten. BILD: N-ZONE

AUF DER FLUCHT Die Punktejagd in den Levels wird durch wachsames Küchenpersonal erschwert. BILD: N-ZONE



IN DIE LUFT Kombinierte Steine fliegen gen Himmel. BILD: NINTENDO

Classic-Cheat

Meteos

Neben *Tetris DS* bietet auch *Meteos* spannende Geschicklichkeitspartien für unterwegs. Wir haben den Puzzle-Klassiker herausgekramt und zeigen euch, wie ihr neue Planeten, Waffen und Sounds freischalten könnt.

Neue Planeten	
Florias	Spielt das Spiel fünf Stunden lang.
Grannest	Schafft STRAIGHT.
Planet Meteos	Schafft Star Trip mit allen acht Enden.

Neue Waffen	
100 Air, Fire, Soil und H_2O Meteos	Gewinnt einen 100-Meteos-Krieg in 10 Sekunden.
100 Iron, Zap, Zoo und Herb Meteos	Spielt drei Wireless-Matches.
Cross Bomb	Erlebt das wahre Ende der geraden Route.
Eraser	Gewinnt fünf Profile anderer Spieler.
Fury Hammer	Schafft die Multi-Route.
Smoke Screen	Schafft 100.000 Punkte in einem 5-Minuten-Krieg.

Neue Sounds	
Planet Rabbit Sound Set	Startet 10.000 Meteos.
Planet Cavious Sound Set	Spielt das Spiel eine Stunde lang.
Planet Layazero Sound Set	Schafft einen 1.000-Meteos-Krieg in max. 3 Minuten.

DVD VIDEO Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N-ZONE

12/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Wii)

Vorschau
Crash of the Titans (Wii)
Need for Speed ProStreet (Wii)
Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)
Super Mario Galaxy (Wii)

Test
Die Simpsons (Wii)
Lego Star Wars: Die komplette Saga (Wii)
Rayman Raving Rabbids 2 (DS)
Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)
Rockstar Games präs. Tischtennis (Wii)
WWE SmackDown vs. RAW 2008 (Wii)

Bonus
Der Goldene Kompass (Making-of)
Panzer Tactics DS (Entw.-Tagebuch)
Pro Evolution Soccer 2008 (Tutorial)
Real Football 2008 (Tutorial)
Tomb Raider Anniversary (Tutorial)

Spiel-Trailer
Bee Movie
Bleach: The Blade of Fate
Boogie DS
Boulder Dash Rocks!
Crash of the Titans
CSI
Die Simpsons: Das Spiel
EA Playground Wii
Front Mission
Insecticide
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
MySims
Need for Speed ProStreet
Rayman Raving Rabbids 2
Resident Evil: The Umbrella Chronicles
Spider-Man Friend or Foe
Super Smash Brothers Brawl
TNA Impact!
Warhammer 40 000 Squad Command
Zak & Wiki

Seite 2:

XBOX-ZONE

Test
Halo 3 (X360)
Project Gotham Racing 4 (X360)

Bonus
Enemy Territory: Quake Wars
Fracture (Making-of)

Spiel-Trailer
Ace Combat 6
Final Fantasy XI Online
Infinite Undiscovery
Kingdom Under Fire: Circle of Doom
Lost Odyssey
Ninja Gaiden 2
Project Gotham Racing 4
Smash Court Tennis 3

PLAYZONE

Vorschau
Ferrari Challenge (PS3)
Lair (PS3)
Uncharted: Drakes Schicksal (PS3)

Test
Folklore (PS3)
John Woo presents Stranglehold (PS3)
LocoRoco Cocoreccho! (PS3)
Ratchet & Clank: Tools of D. (PS3)
Sega Rally (PS3)
Sega Rally (PSP)
skate. (PS3)
Star Wars Battlefront R.S. (PSP)
Warhawk (PS3)
WipEout Pulse (PSP)

Bonus
Uncharted: Drakes Schicksal (Making-of)

Spiel-Trailer
Afrika
Army of Two
Assassin's Creed
Devil May Cry 4
Gran Turismo 5 Prologue
Metal Gear Online
Metal Gear Solid 4
Silent Hill V
White Knight Story

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE 12/2007 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen • Super Mario Galaxy DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Die Serienstars bringen euch ins Schwitzen!

+15 SPIELMINUTEN ZU SUPER MARIO GALAXY!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Mario Kart Wii (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Super Mario Galaxy (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Super Smash Bros. Brawl (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Link's Crossbow Training (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Pro Evolution Soccer (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mario & Sonic bei den ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Metroid Prime 3: Corruption (WIi)	___	❑	❑	❑
Test: Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Die Simpsons: Das Spiel (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: WWE Smackdown vs. Raw (Wi)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Party DS (DS)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Ghost Squad (Wii)	___	❑	❑	❑
Jäger und Sammler	___	❑	❑	❑
Lösung: Metroid Prime 3: Corruption	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Special: Mario & Sonic bei ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Super Mario Galaxy (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Pro Evolution Soccer (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Need for Speed ProStreet	___	❑	❑	❑
Vorschau: Crash of the Titans (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Die Simpsons: Das Spiel (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Lego Star Wars (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Rayman Raving Rabbids (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Rockstar präsentiert Tischtennis	___	❑	❑	❑
Test: Rayman Raving Rabbids (Wii)	___	❑	❑	❑
Bonus: Tutorial Tomb Raider Legend (Wii)	___	❑	❑	❑
Bonus: Making of Der Goldene Kompass	___	❑	❑	❑
Bonus: Making of Panzer Tactics	___	❑	❑	❑
Bonus: Pro Evolution Soccer (Wii)	___	❑	❑	❑

8. Wie gefällt dir das kompaktere Info-Center?

❑ Ich wünsche mir komplette Testübersichten für Nintendo DS. Bitte wieder ändern!
❑ Die kompaktere Auffrischung hat der Rubrik gut getan.
❑ Folgende Änderung wünsche ich mir: _____

9. Wie häufig lädst du dir Klassiker auf die Virtual Console der Wii?

❑ Der Download-Service lässt mich völlig kalt. Ich besitze noch kein Spiel.
❑ Ich nutze die Virtual Console eher selten, habe aber schon Gebrauch gemacht.
❑ Ich lade mir mindestens einmal im Monat ein Spiel herunter.
❑ Als Retro-Fan kaufe ich mindestens zwei Spiele pro Monat.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 12, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Zelda: P.H.* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars Dual Strike* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 4. Dezember 2007

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01.	Super Mario Galaxy	Wii
02.	Mario Kart Wii	Wii
03.	Wii Fitness	Wii
04.	Mario & Sonic at the Olym...	DS
05.	Sega Superstars Tennis	Wii
06.	Super Smash Bros. Brawl	Wii
07.	Pokémon Battle Revolution	Wii
08.	Mario Party DS	DS
09.	Resident Evil Umbrella Chr...	Wii
10.	Call of Duty	DS
11.	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
12.	Fire Emblem: Goddess of D...	Wii
13.	Mario & Sonic at the Olym...	Wii
14.	Need for Speed Pro Street	DS
15.	Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
16.	Need for Speed Pro Street	Wii
17.	Pro Evolution Soccer 2008	Wii
18.	Tony Hawk's Proving Ground	DS
19.	Samba de Amigo	Wii
20.	Geometry Wars: Galaxies	Wii
21.	Soul Calibur Legends	Wii
22.	Zak & Wiki	Wii
23.	Wer wird Millionär	DS
24.	Orcs & Elves	DS
25.	NiGHTS: Journey of Dreams	Wii
26.	Dewy's Adventure	Wii
27.	Endless Ocean	Wii
28.	Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
29.	Bully	Wii
30.	Ghost Squad	Wii
31.	Guitar Hero III	Wii
32.	SmartyPants	Wii
33.	The Simpsons Game	Wii
34.	Spectrobes 2	DS
35.	Trauma Center: New Blood	Wii
36.	Thrillville Off The Rails	Wii
37.	Lego Star Wars Komplett	Wii
38.	RTL Skispringen 2008	DS
39.	Harvest Moon	Wii
40.	Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01.	Mario Striker Charged	Wii
02.	Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03.	Anno 1701	DS
04.	Wii Sports	Wii
05.	Wii Play	Wii
06.	Zelda: Twilight Princess	Wii
07.	Dragon Ball Z: Budokai T...	Wii
08.	FIFA 2007	DS
09.	Eledees	Wii
10.	Hotel Dusk: Room 215	DS
11.	Advance Wars Dual Strike	DS
12.	Golden Sun 2	GB
13.	Prince of Persia: Rival Swo..	Wii
14.	Age of Empires	DS
15.	LEGO Star Wars II	GB
16.	Mario & Luigi: Partners in ...	DS
17.	Mario Kart DS	DS
18.	Mario Kart: Double Dash!!	GC
19.	Mario Party 7	GC
20.	Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21.	Metroid Prime	GC
22.	Metroid Prime 2: Echoes	GC
23.	Metroid Prime Hunters	DS
24.	Need for Speed Carbon	Wii
25.	New Super Mario Bros.	DS
26.	Nintendogs: Dalmatiner	DS
27.	Nintendogs: Labrador	DS
28.	Nintendogs: Dachshund	DS
29.	Nintendogs: Chihuahua	DS
30.	Pokémon Rubin & Saphir	GB
31.	Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32.	Resident Evil 4	GC
33.	Super Mario 64 DS	DS
34.	Super Mario Smash Bros.	GC
35.	Super Princess Peach	DS
36.	Tetris DS	DS
37.	Trauma Center	DS
38.	X-Men: The Official Game	GC
39.	Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40.	Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Hermann

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich

Redakteur (V.i.S.d.P.) Florian Brich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Sascha Dowidat, Felix Kothe, Benjamin Becker, Sven Eichelberg, Magnus Kleditzsch, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuß

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz

Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat (Ltg.), David Mola, Stephanie Zehetbauer
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Andreas Hofner, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp, thomas.knopp@computec.de,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100 Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Globale Strategie: Monsterjagd

AUTOR: FLORIAN BRICH

Für den japanischen Markt ist Nintendo erneut ein großer Coup gegen den Wettbewerber mit der monströsen, schwarzen Spielstation gelungen. Kürzlich konnte Big N nämlich verkünden, dass der Titel *Monster Hunter 3*, den Capcom ursprünglich für die PS3 in Vorbereitung hatte, für die Wii erscheint. Eine Nachfrage des Thomson Financial News Service bei Capcom förderte noch Beachtlicheres zutage. Der ranghohe Manager Katsuhiro Ichii teilte mit, Teil 3 der virtuellen Monsterjagd finde exklusiv auf Nintendos Bewegungsmagnet statt. Begründung: zu hohe Produktionskosten für die Sony-Station, zu wenige potenzielle Kunden. Natürlich ist davon auszugehen, dass PSP und PS3 zu einem späteren Zeitpunkt mit weiteren Serienteilen bedient werden.

Aber: Jetzt – ausgerechnet vor Weihnachten – und dazu eine der wichtigsten Lizenzen für den japanischen Markt, das ist bitter für Sony. Und für Nintendo-Boss Satoru Iwata genau der richtige Zeitpunkt nachzulegen. Er kommentierte den Wildwechsel zu Wii mit den Worten: „Die globale Wii-Strategie bewege sich in eine neue Phase, mit dem Ziel die Spielerzahlen weiter anschwellen zu lassen." Da stellt sich die Frage: Welche anderen Spielemarken zieht es auf Wii? Nun ja – Snake ist ja bekanntlich ein Leisetreter…

Kurioses aus der Videospielbranche:
Grand Theft Scratchy?

„Rockstar verklagt Die Simpsons!" titelte www.n-zone.de am 08. Oktober 2007 um 15:08 Uhr. Was war geschehen? „Der renommierte Entwickler Rockstar klagte erfolgreich gegen *Die Simpsons: Das Spiel* und erwirkte eine Änderung des Levels ‚Grand Theft Scratchy'." Wir forschten bei Electronic Arts nach: Ein Sprecher bestätigte uns, dass die Mission weiterhin im Spiel enthalten sein wird – was wir nach dem Test auch bestätigen können. Fragt sich nur, in welchem Umfang die Stage zurechtgestutzt werden musste: Fehlen fiktive Werbeposter im Spiel? Wurde der Level umbenannt? Ist möglicherweise Geld geflossen, um den Inhalt unangetastet zu

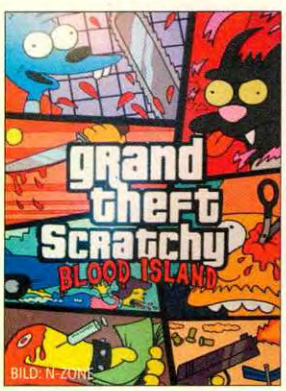


BILD: N-ZONE

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Trotz bevorstehender Weihnachtszeit war der Testteil der N-ZONE 01/2003 eher schwach bestückt: Gerade mal ein Titel schaffte es über die magische 90-Prozent-Hürde: *Tony Hawk's Pro Skater 4* für GameCube und Game Boy Advance. Auch sonst dominierten Multiplattform-Umsetzungen wie *James Bond 007*, *Harry Potter* oder *Medal of Honor*. Dafür gibt's bei den Importtests die volle Ladung: *Metroid Prime* heimste 94 % ein, *Resident Evil Zero* kam immerhin auf stolze 89 %.

Was wird gespielt bei …

Gunnar Müller

BILD: INDIGO PEARL

Gunnar Müller arbeitet bei Indigo Pearl in Hamburg und betreute zuletzt unter anderem die Pressearbeit für den DS-Strategietitel *Anno 1701*. Eines seiner aktuellen Promotion-Spiele ist *Highschool Musical* für PlayStation 2, Wii und Nintendo DS.

Was spielst du im Augenblick?
Stranglehold (Xbox 360): eine rasante Zerstörungsorgie und ein gutes Action-Movie. Einfach losballern und Spaß haben.
Super Paper Mario (Wii): Schon bei den beiden ersten *Paper Mario*-Teilen habe ich mir ein Jump & Run in diesem herrlichen 2D-Papier-Look gewünscht.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-time-Favourites und warum?
1. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*: mein erstes N64-Spiel. So eine Riesen-3D-Spielwelt mit massenhaft Geheimnissen und tollen Rätseln hatte ich noch nie gesehen. Bis heute mein absolutes Lieblingsspiel.
2. *Starwing*: tolles Raumschlacht-Feeling mit fetten Endgegnern und brillanter 3D-Grafik. Kein Wunder, dass extra ein neuer Chip für dieses Spiel erfunden werden musste.
3. *Donkey Kong Country*: ein 2D-Jump&Run, wie es besser nicht sein kann. Frustrierend und motivierend zugleich. Und die Grafik war damals absolut umwerfend.

Welche Wii- und DS-Neuauflage wünschst du dir?
Starwing für Wii – aber bitte ohne Bodenmissionen oder Strategie-Anteil.
F-Zero für DS.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Aktuell: *Rayman Raving Rabbids* (Wii): Ich liebe die durchgeknallten Hasen!
All-time-Favourite: *Mario Kart 64* – Schadenfreude pur!

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Auch wenn es dieses Mal leider nicht für eine Nintendo-Konsole kommt: Freut euch auf das neue *Turok*. Alle Fans der (ersten) N64-Spiele werden vom neuen Teil begeistert sein.

HEFTVORSCHAU

PREMIUM N-ZONE

N-ZONE-Fans aufgepasst!

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 01/08 eine hochwertige Premium-Variante in einer Silbertüte mit zahlreichen Extras an.
Die Premium-N-ZONE enthält ein exklusives Doppelposter (u. a. mit Boss-Guide zu *Metroid Prime 3*), die aktuelle DVD, ein 24-seitiges Extraheft mit den besten Spielen zum Fest sowie weitere coole Extras. Freut euch drauf!

Ausgabe 01/08 ab 05.12.07 am Kiosk

| Test | Lösung

BILD: N-ZONE

Super Mario Galaxy

In dieser N-ZONE spielten wir das Wii-Spiel des Jahres exklusiv Probe. Nächsten Monat gibt's die volle Breitseite Mega-Test, außerdem helfen wir euch über die knackigsten Stellen hinweg!

| Test

BILD: NINTENDO

Pokémon Battle Revolution

Die Pokébälle fliegen jetzt auch online! Wie spielt sich das erste Wii-Pokémon-Abenteuer?

| Test

BILD: CAPCOM

Resident Evil: Umbrella Chr.

Für Deutschland zu brutal, in Europa aber trotzdem zu bekommen. Wir testen den Schocker!

| Test

BILD: NINTENDO

Link's Crossbow Training

Zappen mit Zelda: Was taugt die neue Hyrule-Ballerei mit der Wii-Wucht-Wumme?

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
11-12/07
Nervenkitzel mit Lara Croft, die neuen Tierspiele für Nintendo DS getestet, Yvonne Catterfeld im Exklusiv-Interview, FIFA 08 im Test u. v. m.

PLAYZONE
11/07
Exklusiv angespielt: Uncharted: Drakes Schicksal. Weitere Themen: Kane & Lynch, Ratchet & Clank, Pro Evolution Soccer 2008 vs. FIFA 08 und vieles mehr!

KIDS GAMER
01/07
Mit den 50 besten Spielen fürs Taschengeld, Spieletests zu Zelda: Phantom Hourglass, Rogue Galaxy, coolen Gewinnspielen, Tipps & Tricks u. v. m.

XBOX 360
11/07
Fantastische Welten: Triumphzug der Rollenspiele, Vorschau: Assassin's Creed, Soul Calibur 4. Test: Halo 3 u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seiten erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.